MONSTERS OF ROCK
ROCK BAND VS. GUITAR HERO!

CONTEST
VINCI IL NUOVO
Alien Breed: Impact

Game Republic

THE VIDEOGAMES MAGAZINE

WWW.GAMEREPUBLIC.IT

ARCADE / RETRO / PC / NINTENDO / XBOX / PLAYSTATION

...LA GUERRA CONTINUA

GEARS OF WAR 3

ECCO LA FINE DEL MONDO!



CRYSIS 2

NEW YORK A FERRO E FUOCO!

E INOLTRE...

- DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
- PORTAL 2
- HOMEFRONT
- INFAMOUS 2
- XCOM
- DEAD RISING 2
- SORCERY
- MARVEL VS. CAPCOM 3
- GOLDEN SUN: DARK DAWN
- DANCE CENTRAL

GUERRA FREDDA... AZIONE INCANDESCENTE!

CALL OF DUTY® BLACK OPS™

INTERVISTA E PROVA APPROFONDITA
PER LO SHOOTER PIÙ ATTESO DELL'ANNO



#119

Poste Italiane Spa - Sped. in A.P. - D.L. 353/2003
(conv. 27/02/2004 L. n.46) art. 1, comma 1, DCB Milano

18
www.pegi.info

NASCITA
TRADIMENTO
VENDETTA

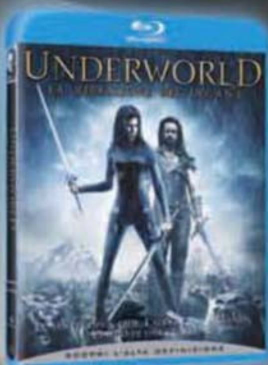
VENDETTA

VENDETTA
VENDETTA
VENDETTA


GODOFWAR.COM


EXTENDED CUT
UNDERWORLD


UNDERWORLD
EVOLUTION


UNDERWORLD


JOVOVICH RODRIGUEZ
RESIDENT EVIL


RESIDENT EVIL: Apocalypse


RESIDENT EVIL: EXTINCTION


resident evil
DEGENERATION


HELLBOY


SCHWARZENEGGER
TERMINATOR 3
LE MACCHINE RIBELLI


EXTENDED CUT
TERMINATOR SALVATION
L'INIZIO DELLA FINE


THE COVENANT


FANTASMI DA MARTE

Game Republic N. 119
Mensile - Agosto 2010
Registrazione presso il Tribunale di Tivoli con il n. 33/2008 del 26/11/08 - ISSN 1129-0455

MAGAZINE TEAM
DIRETTORE RESPONSABILE: Alessandro Ferri
PUBLISHER Carlo Chericoni
SERVIZIO EDITORIALE A CURA DI Idra Editing srl
ART DIRECTOR: Giorgio Meo
DESIGNER: Francesca Giorgioli, Chiara Fallani
GRAFICI: Stefano Caldari, Giona Ciammetti, Luca Gorello, Federica Aschi, Luca Galassi, Enrica Casciotti,
HANNO COLLABORATO: Marco Accordi Rickards, Eliana Bentivegna, Gian Paolo Iglio, Virginia Petrarca, Letizia Geron, Monica Gasbarri, Simone Trimarchi ed Eugenio Antropoli (columnist), Fabrizio Tropeano e Fabrizio Calì (guest columnist), Francesca Noto, Andrea Peduzzi, Arianna Buttarelli, Domenico Musicò, Enrico Gandolfi, Guglielmo De Gregori, Vittorio Vassalli, Simone Nocentini, Andrea Avigni, Ilaria Colla, Arjuna Cosmo, Valerio Pastore, Lorenzo Fazio

SI RINGRAZIA:
Halifax S.p.A. (William Capriata, Fabio Perrotta), Sony (Andrea Cuneo, Andrea Vellucci, Alessandro De Leo, Tiziana Grasso), Take Two Italia (Monica Puricelli, Barbara Ruocco, Federico Clonfero), Ubisoft (Alberto Ziello, Stefano Celentano), Atari (Paola Menzaghi), Edelman (Nicola Veneziani, Ornella Fazio, Michele Maschio), Leader (Livio Cantagallo), Electronic Arts (Alessandra De Bernardi, Luciana Stella Boscaratto, Francesca Damato, Luca Bonecchi), Activision (Laura Lombardi, Francesca Carotti), Vivendi (Simone Isella), Microsoft (Andrea Giolito), Nokia (Siria Criber), Blue Label Entertainment (Silvia Nova), Capcom (Ben Le Rougetel, Diana Sequeira Nunes), Bandai(Yoko Yatsuzuka), FromSoftware (Keiichiro Segawa), Genki (Mitsuyoshi Ozaki), Hudson Soft (Shinsuke Fujiwara), Hori(Ryuta Horinouchi), Idea Factory (Konomu Mashimo), Irem (Shigeichi Hondo), Jaleco (Masami Shinozaki), Koei (Tomomi Matsushita), Konami (Yoshinori Aoyagi), Marvelous Interactive (Takuhiro Goto), Namco (Yuko Tuskui), Sega Japan (Tetsuya Takahashi), Skip (Kenichi Nishi), SNK Playmore (Ryoko Suzuki), Sony Computer Entertainment (Nanako Kato), Square Enix (Makiko Noda, StŽpanie Journau, Abbass Hussain, Antonio Marfuggi), Q-Entertainment (Tetsuya Mizukami), Sarugakucho (Toru Hashimoto), Taito (Takao Kawashima, Yasukazu Sawada), Tecmo (Miho Sano), THQ (Angela Lippolis, Paolo Pastorelli), Cidiverte S.p.A. (Giovanna Cosentino, Gustavo Provasi), Disney Interactive (Carole Degoulet, Sophie Stumpf), Media Hook (Giuseppa Gatto)

SERVIZIO ARRETRATI: Play Media Company Srl
Anna De Feo
Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235
E-mail: arretrati@playmediacompany.it

STAMPA Nuovo Istituto Italiano di Arti Grafiche S.p.A.
Via Zanica, 92 - 24126 Bergamo

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
Messaggerie Periodici SpA
Via G. Carcano, 32 – 20141 Milano

PUBBLICITÀ:


Emotional Advertising srl
Amministratore Delegato Fabrizio Carlo Verdolin
Segreteria di Direzione
Emanuela Bottanelli
Via Melzi D'Eril, 29 - 20154 Milano
Tel. 02/76.31.88.38
Fax 02/33.60.16.95
www.emotionaladv.it

PLAY MEDIA COMPANY SRL
Sito Web: www.playmediacompany.it

PRESIDENTE: Uberto Selvatico Estense
AMMINISTRATORE DELEGATO: Alessandro Ferri

DIRETTORE GENERALE: Rosanna Di Francesco
UFFICIO PRODUZIONE: Loredana Bambina, Enrica Corradini, Emanuela Di Vittorio, Roberta Stolfi, Daniela Dei, Costanza Barbantini, Giuseppina Settembre
DIRETTORE MARKETING: Luca Carta
UFFICIO MARKETING: Federica Innocenti
UFFICIO STAMPA: Luca Carta ufficiostampa@playmediacompany.it
RESPONSABILE AMMINISTRATIVO: Francesco Perpetua
UFFICIO AMMINISTRATIVO: Lorena Colasanti, Nella Del Ciello, Carolina Marinelli
CONTROLLO DI GESTIONE: Veronica Belotti

Play Media Company Srl
Sede Legale, Direzione, Redazione e Amministrazione: Via di Santa Cornelia, 5/A - 00060 Formello (RM)
Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235
E-mail: info@playmediacompany.it

IVA assolta dall'editore Art. 74 DPR 633/72 e successive modifiche I comma lettera C. Esente da bollo Art. 6 II comma DPR 642/72.

LA PLAY MEDIA COMPANY SRL PUBBLICA ANCHE:

PS MANIA - Il mensile per PlayStation
PlayStation Magazine Ufficiale Italia
X360 Magazine Xbox
Pokémon Mania



×Parliamo di Game Republic

Essendo passati un po' di mesi dal nostro arrivo (e dal mio ritorno) sulle pagine della gloriosa Game Republic, mi pare sia giunto il momento di parlare un po' di questa rivista. E di noi, intendendo con questo pronome tutti coloro che formano il GR Network: lettori, redattori, collaboratori, frequentatori del sito. Tanto per cominciare, sappiate che GR è in fermento, con tante idee nuove in fase di studio e tanta carne al fuoco. Voi state rispondendo con grande entusiasmo, come si intuisce da un GR Hotel sempre più "tutto esaurito" e ci state fornendo utilissimi feedback, che ci consentono di tarare sempre meglio il magazine sui vostri gusti e sui tempi che cambiano. Alcune novità le vedrete già nel numero 120, in edicola i primi di ottobre, ma siccome questo che avete tra le mani è il numero doppio estivo, quale occasione migliore per raccontarvi qualche idea e chiedere un vostro parere?

Tanto per cominciare, sappiate che Guglielmo "Shin" De Gregori ed io stiamo valutando l'idea di introdurre recensioni multiple, con una seconda opinione ad affiancare quella del redattore incaricato della review. Inoltre stiamo gradualmente adattando Primalinea, spazio curato dal sempreverde Gianpaolo "Mossgarden" Iglio, all'epoca attuale, quella di Internet, trasformandola in uno spazio dedicato ad approfondimenti (il 3DS, ad esempio) e soprattutto a interviste esclusive da noi personalmente raccolte ai protagonisti dell'industria videoludica. Questo mese ne avete una prova, trovando il Team 17, Nomura di Square Enix, Inafune di Capcom e altre star di primissimo piano. Per quanto riguarda le news, quelle classiche, vi basterà dirigervi verso i lidi del GR Network (www.gamerepublic.com), che, grazie alla new entry CVG (www.cinemaevideogiochi.com), curata dalla nostra Eliana "Faith" Bentivegna, vi fornisce in tempo reale ogni tipo di notizia su tutti i videogiochi (e anche sul cinema, che non guasta).

E mentre la sezione anteprime del bravissimo Domenico "Valthiel" Musicò e quella degli speciali, dove godiamo anche del supporto del magazine Games TM, autentico caposaldo britannico del Videogioco, si arricchiscono sempre di più (questo mese direi che siamo a livelli top, tra Crysis 2, Black Ops, Homefront, Epic Mickey e compagni), nuovi spazi come Hentai Republic (un ritorno esplosivo previsto già per il prossimo numero) andranno ad affiancare Retro, CVG, GR On Tour e le altre rubriche fisse per rendere GR sempre di più l'unico centro di gravità dell'universo videoludico italiano.

È tutto? No, niente affatto. Game Republic non è solo una rivista e non è solo un sito di videogiochi, ma anche una realtà aggregativa vera e solida, presente sul territorio e pronta a incontrarvi. Non solo supportiamo gli eventi più importanti, ma ne organizziamo diversi in prima persona, con alcune sorprese a venire davvero niente male. In quest'ottica preparatevi a sentir parlare dei prossimi GR Awards, perché quest'anno contiamo di coinvolgere tutti voi, rendendo la serata di discussione dei premi 2010 aperta a ogni lettore desideroso di partecipare. Siamo pazzi? Forse sì. Ma anche pazzi per i videogiochi. E questo, ci scommetto, è il motivo per cui siete e sarete sempre qui con noi.

Buone vacanze, amici

Marco Accordi Rickards

MARCO ACCORDI RICKARDS

Game Republic
THE VIDEOGAMES MAGAZINE
www.gamerepublic.it

















CARTOLINE DAL FUTURO

Già mi ci vedo, stravaccato sul divano a gesticolare come un novello Tom Cruise di fronte alla mia futuribile Internet TV. Ho inforcato i miei occhiali 3D e sto acquistando Mass Effect 4 (sì, la saga ha superato il terzo capitolo) dal server EA. Eccolo lì, proprio tra Fifa 15 e Tiger Woods 20XX. Con voce tonante fornisco il codice della mia pay-card all'apposita interfaccia vocale: il tempo di un rapido download e sono già nei panni di John Shepard, che stavolta somiglia più a me che a Mike Van Der Loo, con Kinect che immortala i miei goffi movimenti. Il razziatore di turno mi fa secco. Una, due volte. E allora mi ritrovo costretto a invocare il downgrade del livello di difficoltà perché, paradosso dei paradossi, senza un pad tra le mani proprio non mi ci trovo. Sai che c'è di nuovo, allora? Basta con Shepard e gli alieni, quasi quasi faccio un po' di pesi a Deca Sports. Server, cash, download: brucio un altro giga dal mio Tera Hard Disk e giù di bistecca... Puntualmente mi sento sciocco, e allora di nuovo al supermarket della Rete, pronto a tuffarmi in un'altra avventura usa e getta. Soltanto io e il mio prezioso pannello: kubrikiano monolito che esaudisce ogni mio desiderio. Il futuro è meraviglioso: tutto perfetto, tutto a portata di voce, di click, di gesti nel vuoto e codici prepagati. Ancora non riesco a credere di aver vissuto in quel bieco medioevo in cui si andava a comprare i videogame al negozio. E davvero non mi capacito di aver avuto bisogno di acquistare tre console diverse per giocare ad Halo, Killzone e Super Mario Galaxy. La cartolina racconta di una realtà ideale, in cui tutto è come sarebbe sempre dovuto essere, ma allora perché ho questa espressione di orrore dipinta sul volto?!? **Gianpaolo "Mossgarden" Iglio**

BIOWARE PREVEDE IL FUTURO

Un futuro raggelante?



L'era delle home console potrebbe essere al crepuscolo: dietro l'angolo, un mondo fatto di sistemi portatili, gameplay in streaming e digital delivery. Parola di Bioware.

Concedetevi un attimo di pausa. Recatevi nella vostra stanza e fermatevi a guardare la console grazie alla quale state vivendo le gioie dell'attuale generazione videoludica. Non importa se si tratti di una raggiante PS3, di una 360 Slim nuova di zecca o del piccolo grande Wii: limitatevi soltanto a osservarla bene. Perché dovreste farlo? Semplice, perché potrebbe essere l'ultimo home system ad aver varcato la soglia della vostra casa.
Tanto scioccante quanto annunciata, la profezia in questione non ci arriva dalla sfera magica di una gitana, né tantomeno dalle parole dell'ultimo analista di mercato apparso al David Letterman Show, bensì dai vertici di Bioware, una delle aziende più all'avanguardia dell'intero settore. Approfittando della ribalta concessagli di recente da una delle più celebri testate online d'oltreoceano, Greg Zeshuck, co-fondatore della software house, ha di fatto rilasciato diverse dichiarazioni a tema, delineando i contorni di futuro prossimo in cui i videogiocatori non avranno più bisogno di una console per soddisfare le proprie esigenze... Nel ribadire più volte questo concetto, Mr. Zeshuck non ha mancato di far riferimento al crescente successo riscosso negli ultimi anni da sistemi quali iPhone, DS e iPad: un fenomeno,



→ Segui gli sviluppi di questo topic su
www.gamerepublic.it



down Giocare ovunque, in qualsiasi momento, senza limitazioni di sorta. Questo è il futuro del mondo videoludico, così come si prospetta di fronte ai nostri occhi. Le modalità della rivoluzione digitale, tuttavia, sono ancora tutte da scoprire.



a detta sua, destinato a sradicare per sempre i videogame dai nostri salotti, in virtù di esperienze di gioco molto più "agili" e dinamiche. "I ragazzi di oggi", ha sottolineato Greg in proposito, "considerano ormai limitante il vincolo di interagire con una piattaforma domestica che, per funzionare al meglio, richiede peraltro l'esborso di migliaia di dollari. Gli utenti sono molto più attratti dall'idea di avere a disposizione una stazione multimediale portatile: sistemi da tenere in tasca che consentano loro di connettersi a qualsiasi interfaccia esistente con un semplice gesto, senza per questo privarli di prestazioni audiovisive all'altezza degli attuali standard casalinghi".
Allo stesso tempo, il boss della compagnia statunitense ha avuto anche parole di elogio per i canali di distribuzione online, sottolineando il fatto che rimpiazzeranno a breve l'intero modo di concepire i videogame da casa, nonché il relativo business. "La prossima Console War", ha affermato Zeshuck con un brillante sorriso stampato sul volto, "non si combatterà più sugli scaffali dei negozi, né vedrà gli utenti farsi scudo dello chassis della propria console preferita promuovendo crociate pro Sony, Microsoft o Nintendo. Ben presto, basterà solo un pannello TV multifunzione per giocare a titoli come Mass Effect, Halo o Killzone e, in tal senso, la differenza la faranno soltanto gli account di rete e la duttilità dei servizi offerti dalle varie major impegnate sul campo".
Prima di concludere il suo intervento, Greg Zeshuck, profeta di Bioware, ha dunque rivendicato con orgoglio la politica produttiva che la sua azienda intenderà perseguire quando tutte queste ipotesi si saranno avverate, confermando che "Bioware è più che preparata ad affrontare quest'evoluzione con il consueto, appassionatissimo approccio". Pur concedendoci il beneficio del dubbio, non possiamo ovviamente che conferire a queste parole un certo peso e non soltanto in relazione all'eminenza della loro fonte. Non occorre in effetti possedere chissà quali poteri divinatori per capire che il settore ha davvero imboccato il sentiero che conduce a una realtà del genere, o quantomeno molto simile. A questo punto, si tratterebbe quindi di capire soltanto "quando" e non "se" ci troveremo a fare i conti con essa...





E INTANTO MILO CONTINUA A CRESCERE...

Parlando di videogiochi del futuro prossimo e relativi sistemi di interazione, non si può ovviamente omettere dal discorso il pimpante Milo, figlio virtuale del geniale Peter Molyneux. Nell'ambito di una recentissima conferenza stampa tenutasi negli uffici di Lionhead Studios, quest'ultimo è difatti tornato a discutere del suo progetto più ambizioso, rivelando ulteriori dettagli riguardo al sistema di interazione alla base dell'intera esperienza. Nel confermare che il nostro giovane amico artificiale avrà anche facoltà di crescere e sviluppare una propria personalità, il creatore di Fable ha mostrato come un utente possa contribuire alla sua educazione, fornendogli delle particolari informazioni visive. "Vorrei che gli utenti imparassero a riconoscere Milo come un ragazzo vero", ha commentano Molyneux nel corso della dimostrazione. "A conti fatti, si tratta del primo personaggio virtuale in grado di evolversi in modo naturale, proprio come un essere umano. I giocatori potranno comunicare con lui, essere ascoltati e persino condividere con lui oggetti o elementi della vita quotidiana". Per dare corpo a quest'affermazione, Peter ha quindi scritto una frase su un pezzo di carta per poi mostrarla a Milo affinché potesse leggerla. La sua reazione ha in effetti evidenziato un convincente coinvolgimento emotivo!



INTERVISTA A JOSH OLIN

La Guerra (Fredda) non è mai stata così divertente!

Due chiacchiere in esclusiva con il Community Manager di Treyarch, Josh Olin, riguardo al nuovo Call of Duty ambientato nel corso della Guerra Fredda.

Il nuovo capitolo della blasonata serie di Activision Call of Duty affronta notevoli cambiamenti, tra cui quello di team. Treyarch, che finora aveva affrontato lo sviluppo dei capitoli alterni a quelli sviluppati da Infinity Ward, ha la sua grande occasione di mettere una firma definitiva sulla serie, e sta tentando il tutto per tutto per farlo, compreso un deciso cambio di scenario, che adesso vedrà i giocatori mettersi nei panni degli agenti speciali che hanno seguito alcune delle più controverse operazioni dei tesissimi anni della Guerra Fredda. Ne abbiamo parlato con Josh Olin, Community Manager di Treyarch, scoprendo qualche segreto in più sulla prossima incarnazione della serie.

Black Ops è ambientato durante la Guerra Fredda. Puoi spiegarci perché avete scelto quest'epoca? Qual è il messaggio che volevate esprimere con questo gioco?

La Guerra Fredda ci offre, come sviluppatori, una varietà di gameplay che nessuno ha mai visto prima in un gioco della serie di Call of Duty. Stiamo creando un'esperienza nuova per i giocatori che hanno provato gli altri titoli della saga e che desiderano qualcosa



up Il Community Manager di Treyarch, Josh Olin, che si è prestato al nostro amichevole "terzo grado".



abbiamo incorporato per la prima volta il Full Performance Capture, la stessa tecnica usata da James Cameron per Avatar. La registrazione simultanea di movimenti corporei, espressioni facciali e voce crea una vibrante performance su schermo che sembra perfettamente naturale, al punto da provare una profonda connessione con i propri compagni di squadra. Con Black Ops, stiamo realizzando un'esperienza immersiva che deve essere narrata in modo specifico, come un grande thriller cinematografico. Stiamo puntando molto sulla storia e sullo sviluppo dei personaggi, e il 9 novembre sono certo che i giocatori di COD e gli amanti degli FPS vedranno qualcosa che non hanno mai visto prima.

Passando al multiplayer, quali sono le novità che avete sentito il bisogno di implementare?
Non siamo ancora pronti per parlare del multiplayer, ma di certo è una componente fondamentale della serie e un'altra area da cui i giocatori si attendono molto. Treyarch ha fatto, in questo senso, grandissimi progressi per non deluderli; dal primo giorno di lavoro, abbiamo dedicato al solo multiplayer un intero team di programmatori, e questa è la prima volta in cui qualcosa di simile accade nel nostro studio. Questo ci ha permesso di avere il tempo e le risorse necessarie per poter fornire il miglior multiplayer che Treyarch abbia mai creato. E non vediamo l'ora di parlarvene più approfonditamente, nei prossimi mesi!

"Dal primo giorno di lavoro, abbiamo dedicato al solo multiplayer un intero team di programmatori, e questa è la prima volta in cui qualcosa di simile accade nel nostro studio"

di diverso, di completamente nuovo. E non si tratta solo delle ambientazioni, ma anche delle armi, delle forze da combattere e delle tattiche! La parte più interessante di quest'epoca è la nascita dei Black Ops e le operazioni discutibili che hanno avuto luogo nel mondo in quel periodo. Man mano che ne abbiamo saputo di più, ci ha affascinato in tutti i suoi aspetti, e abbiamo voluto inserire il più possibile di questi incredibili eventi nel nostro gioco.

La serie di COD è una delle più popolari nel mondo dei videogiochi, ma per alcuni la formula degli script molto presenti nella composizione del gioco sta diventando vecchia. Come pensate di far evolvere il single player, a questo proposito?
Il nostro scopo è di alzare le aspettative del pubblico a ogni nuovo gioco che realizziamo. Comunque, secondo me dire che in generale le esperienze di gioco con molti script predeterminati stanno invecchiando è come dire che i film d'azione stanno invecchiando. Noi, in ogni caso, sentiamo il dovere di dare sempre nuove esperienze ai giocatori, e lo stiamo facendo anche con Black Ops. Per esempio, nella missione "WMD" che abbiamo mostrato all'E3, c'è una sequenza in cui il giocatore può muoversi furtivamente, ottenendo delle abilità particolari con la balestra. Quella sequenza cambierà completamente, però, se invece deciderete di scoccare un dardo esplosivo con la balestra (e far saltare gli allarmi). Questa varietà è nuova, per la serie, e non compromette l'intensità cinematica a cui i giocatori sono abituati. Un'altra novità del single player sarà quella di poter pilotare un elicottero. In "Payback" avrete il controllo di un Hind russo e distruggerete tutto dall'alto. Non sarà una sezione su rotaia, sarete voi a pilotare l'elicottero, con un sistema di controllo intuitivo che sarà semplice per chiunque abbia mai giocato a COD. Altra grande novità, sia per il franchise che probabilmente per il genere degli FPS:

Black Ops diventerà forse una nuova sotto-serie per l'IP?
E chi lo sa? Al momento, ci stiamo unicamente concentrando sul finire per tempo il gioco e farlo uscire, come previsto, il 9 di novembre.

Quale serie, se ce n'è una, viene considerata da voi il vostro miglior rivale, in termini di qualità?
Non saprei dirlo; ci sono dei giochi e delle serie davvero spettacolari, sul mercato, negli ultimi tempi. Comunque, siamo ragionevolmente certi che Black Ops riuscirà a far parlare di sé e a ottenere il suo posto al sole, quest'inverno.

Se volete saperne di più, leggete il resto dell'intervista su GR Network! www.gamerepublic.it



TORNA LA GCO

Il nuovo volto della Games Convention Online

A Lipsia la seconda edizione della più grande fiera dedicata all'online e al mobile

Deciso cambio di rotta per Games Convention Online, la fiera esclusivamente dedicata al gaming online e su mobile, ormai giunta al suo secondo anno di attività. Questa volta, l'accento è stato spostato esclusivamente sul lato trade, una decisione che però ha favorito le relazioni tra gli operatori di questo mercato in fortissima crescita. 30 gli espositori presenti, con visitatori provenienti da oltre 20 paesi, che hanno potuto quindi stringere accordi tra di loro e cogliere nuove occasioni in un'ottica di internazionalità. Il momento, soprattutto per i giochi online, è particolarmente favorevole, grazie alla diffusione sempre crescente delle piattaforme sociali, che ha favorito la creazione di nuove fasce di utenza assai diverse rispetto al profilo del giocatore tradizionale. Un caso di particolare eccellenza in questo senso è Playdom, società seconda solo a Playfish nel suo campo, che ha basato la sua fortuna proprio sui giochi per Myspace prima e per Facebook poi. Oltre al publishing vero e proprio, il business dell'online coinvolge anche i sistemi di pagamento, con modelli ormai che vanno molto oltre le classiche microtransazioni. Nuove frontiere anche per il mobile che, non fermandosi ai prodotti Apple, può basarsi anche su un gran numero di altre piattaforme in tutto il mondo, ugualmente interessanti. A fianco dell'area B2B, un nutrito programma di conferenze, con interventi puntuali e interessanti su argomenti molto specializzati. È proprio la specializzazione il punto di forza di GCO che, pur non essendo più aperta al pubblico, si propone come appuntamento immancabile per chiunque voglia far parte di questo business.



up GCO ha anche organizzato le finali dei World Cyber Games, che si sono svolte in un parco acquatico alle porte di Lipsia.

L'INTERVISTA

Silvana Kuerschner ci parla di GCO

Fatti e aspettative di questa seconda edizione

BIO

Silvana Kuerschner, Strategy Director GC Global

GR: Qual è l'obiettivo dell'edizione 2010 di GCO?
SK: L'intero concept è cambiato. Quest'anno partecipano più paesi e siamo focalizzati principalmente in due ambiti. Da una parte abbiamo il lato business, con una vasta area B2B e una grande attenzione al networking, per cui tra l'altro abbiamo anche organizzato dei party serali. Dall'altra, ospitiamo un programma di conferenze tenute da esperti del settore. Qui alla GCO si è svolta, per esempio, la prima conferenza mondiale dei community manager.

GR: Come sta andando il mercato videoludico tedesco?
SK: La Germania gioca un ruolo primario in Europa. Oltre a una tradizione radicata nell'organizzare fiere, i nostri sviluppatori sono molto aperti al mercato internazionale, e molte compagnie americane e asiatiche cercano partnership con gli studi del nostro paese. Sul fronte online, quest'anno il numero dei giocatori è salito del 50%, complice la spinta dei social network, solitamente appartenenti a una fascia tra i 13 e i 40 anni. Tra questi, c'è un numero crescente di donne.

GR: Propositi per il prossimo anno?
SK: Intendiamo diventare sempre più internazionali e portare un numero ancora maggiore di espositori da tutto il mondo qui a Lipsia. Vogliamo prendere le redini di questo mercato e diventarne il punto di riferimento per eccellenza.



QUANDO IL VIDEOGIOCO SI FA CINEMA

Enslaved

Due chiacchiere con il producer Tameem Antoniades sull nuovo titolo di Ninja Theory

Lo scorso luglio, in occasione della presentazione italiana di Enslaved: Odyssey to the West, il nuovo action game sviluppato da Ninja Theory (Heavenly Sword), Game Republic ha avuto modo di fare una breve chiacchierata con il producer del gioco Tameem Antoniades.

Enslaved non mostra un mondo desolato e arido come i videogame fantascientifici post-apocalittici a cui siamo abituati. Come mai questa scelta e da dove ha tratto ispirazione?
Sicuramente il grande merito va all'art director Alex Taini e alle nostre muse ispiratrici, i principali artisti europei come Caravaggio. Mi piace l'idea di far scomparire le persone e fare emergere invece la natura in tutta la sua potenza, creando un contrasto tra la disperazione dei sopravvissuti e la magnificenza dell'ambiente circostante.

Alex Garland (scrittore e sceneggiatore di The Beach) ha lavorato sulla sceneggiatura di Enslaved. Dovremmo aspettarci una storia molto cinematografica?
Abbiamo cercato appositamente di ricreare la stessa esperienza che si vive al cinema. Enslaved può essere visto e giocato anche su un grande schermo, su un televisore, ed è sostanzialmente come guardare un film; in Enslaved racconto e gameplay hanno la stessa importanza.



Anche la musica è stata molto curata, affidata al jazzista inglese di origini indiane Nitin Sawhney: quanto è necessario un buon sound per generare l'atmosfera in un videogioco?
Direi che è fondamentale. Nitin Sawhney ha creato una soundtrack molto futuristica capace di suscitare un senso di libertà; qualcosa di molto lontano dal sound veloce e martellante come quello del John Williams di Guerre Stellari, tanto per fare un esempio.

TEAM 17 INTERROGATO

La parola agli alieni!

Due chiacchiere con John Dennis, designer manager di Team 17 per Alien Breed: Impact

Se avete già sbirciato tra le recensioni di questo numero di Game Republic, i videogiocatori più navigati avranno indubbiamente speso una lacrimuccia nostalgica per il ritorno della mitologica saga di Alien Breed. In occasione del lancio di Impact, uscito su PSN e XBLA, abbiamo avuto la possibilità di intervistare in esclusiva John Dennis, designer del titolo.

Ciao John. Da dove nasce l'esigenza di sviluppare Impact, vista la recente uscita di Evolution?
Evolution ci è parso un ottimo gioco. Ci abbiamo lavorato molto ed eravamo contenti del feeling che restituiva. Quando è stato pubblicato, volevamo sapere cosa ne pensasse la gente e la critica, e, soprattutto nei forum, abbiamo scoperto che avremmo potuto migliorare diversi aspetti del nostro prodotto. Uno dei principali benefici di sviluppare un gioco episodicamente è proprio quello di poter intervenire dove il pubblico vuole e si aspetta che tu lo faccia. Questa è una grande possibilità e noi l'abbiamo voluta sfruttare con Impact.

Quali sono i principali upgrade rispetto a Evolution?
Ce ne sono molti. Quello più evidente è che ora il gioco poggia su un sistema monetario: l'utente può comprare e vendere oggetti in modo da avere maggiore libertà nell'adattare alle proprie necessità l'avventura. Inoltre, abbiamo aggiunto nuovi potenziamenti per il protagonista e per le armi, senza dimenticare alcuni altri piccoli accorgimenti che riguardano il co-op e l'introduzione di nuove varietà di alieni.

Dopo una lunga assenza, perché avete deciso di riproporre solo ora la serie di Alien Breed? Le caratteristiche delle attuali console, come l'online o l'HD, hanno giocato un ruolo determinante per questo ritorno?
Non è certo un segreto la nostra intenzione di sviluppare un altro Alien Breed da diversi anni, ma è sempre mancato un publisher interessato a supportare lo sviluppo. Con l'avvento della distribuzione digitale, abbiamo potuto aggirare l'ostacolo raggiungendo il pubblico senza il bisogno di un editore. Questo è stato il fattore principale del ritorno della saga.

Le piattaforme Nintendo non sono state coinvolte in questa "riesumazione" del brand di Alien Breed. Ci sono in merito progetti futuri per le console della Grande N? Magari sul prossimo 3DS?
Impact, come Evolution, sfrutta l'Unreal Engine 3, quindi non approderanno mai sulle attuali console Nintendo. Tuttavia, annunceremo presto qualcosa anche per queste piattaforme, ma non posso dirvi altro al momento.

Move e Kinect nascono come ovvia risposta al Wiimote. In quanto sviluppatori, credete che questi add-on possano effettivamente aprire la strada a un nuovo modo di intendere e vivere il Videogioco?
Stiamo tenendo d'occhio Move e Kinect e personalmente mi diverto molto con i giochi concepiti attorno al Wiimote. Al momento non abbiamo nulla in sviluppo che supporti i due nuovi add-on di Sony e Microsoft, a dire il vero, ma penso che cominceremo presto a metterci a lavoro anche in questo senso.

Prima di salutarti e ringraziarti per il tempo concessoci, lasciaci indicandoci tre motivi per cui Alien Breed Impact deve essere acquistato e scaricato al volo.
Multiplayer cooperativo, gameplay che vi terrà incollati al televisore e 800 MP, che sono un vero furto per un titolo del genere!
Ringraziando ancora una volta John per l'interessante intervista, vi rimandiamo sul sito di Game Republic (www.gamerepublic.it) dove potrete trovare un'altrettanto interessante parte extra della nostra chiacchierata. Come un DLC, insomma, ma completamente gratuito!





right Il titolo è veramente riuscito, ma se volete un parere completo vi consigliamo di leggere la nostra recensione qualche pagina più avanti.





left In Dead Rising 2, ancora più zombie sullo schermo della vostra PS3! Pronti al massacro?

E3: INTERVISTA ESCLUSIVA

Inafune ci racconta Dead Rising 2

Tra voli, conferenze e prove demo nello showfloor, abbiamo comunque trovato il tempo per fare qualche domanda al mitico producer di Capcom.

Abbiamo incontrato nei saloni dell'E3 Keiji Inafune, responsabile dell'area di ricerca e sviluppo all'interno di Capcom, che si è fatto intervistare in esclusiva parlandoci del nuovo Dead Rising.

Qual è stato il principale obiettivo che vi siete posti nel creare questo nuovo capitolo di Dead Rising?
Nel primo Dead Rising avevamo un protagonista, il giornalista e fotografo Frank West, il cui principale interesse era quello di salvarsi dall'assalto degli zombie e raccogliere informazioni per scrivere il pezzo della sua vita. In Dead Rising 2 troviamo Chuck, un padre che tenta di salvare la propria figlia e che quindi non si muove sulla base del proprio esclusivo interesse. Nella storia c'è anche la presenza di un comitato che si batte per i "diritti umani" degli zombie, partendo dalla convinzione che ne abbiano e che, di conseguenza, vadano protetti. Questa situazione ci ha offerto l'opportunità di esaminare la questione della differenza tra uomo e mostro e dove realmente il confine tra queste due entità venga tracciato.

Il forte impatto del primo gioco era causato dal gran numero di nemici contemporaneamente presenti sullo schermo. Da quanto abbiamo visto, siete riusciti a ottenere risultati addirittura migliori in Dead Rising 2. Ci chiediamo se abbiate o meno raggiunto il limite oltre il quale non è possibile andare sull'hardware corrente.
Ritengo che, se la nostra unica preoccupazione fosse stata quella di quanti zombie far stare contemporaneamente su schermo, avremmo potuto spingerci anche oltre i risultati attualmente raggiunti, ma abbiamo dovuto tenere anche ben presente l'effetto di tale ingente quantità. Il gioco deve essere godibile, divertente, non si tratta solo di quantità ma anche di qualità in termini di animazioni degli zombie e del modo in cui si comportano. Si tratta di elementi importanti nell'economia del gioco che ne determinano poi in concreto il divertimento. In questo senso, abbiamo provato a spingerci fino a 5000-6000 zombie in una volta, e abbiamo deciso di fermarci a un massimo 2000-3000 per massimizzare l'esperienza.

Il primo Dead Rising aveva un buon bilanciamento tra elementi gore e humor. Vorremmo sapere se nel nuovo gioco sarà mantenuta la stessa formula e da dove è nata l'idea di conferire alla serie questo tenore. Avete tratto ispirazione da qualche film in particolare?
Penso che sia un equilibrio di estrema importanza, così com'è stato importante introdurre questo tipo di visione al pubblico giapponese. L'idea di poter mescolare violenza ed elementi grotteschi sdrammatizzando con un po' di umorismo è abbastanza lontana dal nostro senso comune. In Occidente, invece, avete una lunga tradizione del genere. Volevo prendere lo spirito di questi film sugli zombie e portarli in un gioco, perché nessuno l'aveva mai fatto prima, quindi è stata questa la mia principale fonte di ispirazione.

Il resto dell'intervista vi aspetta sul GR Network! www.gamerepublic.it

LA RIVISTA PER I VERI MANIACI DELLA PLAYSTATION







IN REGALO UN BLU-RAY PER PROVARE I MIGLIORI GIOCHI PER LA TUA PLAYSTATION 3



ALL'INTERNO

- NEWS
- ANTEPRIME
- RECENSIONI
- STRATEGIE E CODICI

IN EDICOLA!

A 4,50 EURO

play media company

www.playmediacompany.it •
www.psmania.it

E3: INTERVISTA ESCLUSIVA

Due chiacchiere con Tetsuya Nomura

Storico character designer di Square Enix, l'ideatore di alcuni tra i personaggi più amati della storia dei videogiochi, ci parla della mitica casa del Chocobo.



Nel corso dell'E3, Tetsuya Nomura era più sfuggente di un ninja, ma noi di GR siamo riusciti comunque a strappargli la nostra intervista in esclusiva. Ci parla di JRPG e di Birth By Sleep, il capitolo per PSP della serie Kingdom Hearts.

C'è una tendenza abbastanza marcata, più giapponese che americana, per la quale molti titoli nati su home console stanno migrando lentamente verso le rispettive piattaforme portatili, PSP o Nintendo DS. Non parliamo di giochi casual o piccole produzioni, ma di grandi nomi. Vorremmo saper il suo parere riguardo ai differenti tipi di piattaforma e quella tra il creare qualcosa di nuovo o adattare un titolo già esistente a un diverso formato.

Prendendo spunto dalla mia esperienza con la serie Final Fantasy, il discorso che ritengo più valido riguarda la presenza o meno dell'alta definizione nello sviluppo di questi titoli. Così come per la maggior parte dei giochi PSP, abbiamo potuto innalzare la qualità di Birth By Sleep grazie alla potenza tecnologica della console. Benché sia portatile, la qualità è davvero elevata. Con Birth By Sleep siamo riusciti a creare un valido compromesso tra il potenziale del gioco e la tecnologia che questa piattaforma offre, sfruttando le migliori possibilità di entrambi.

Come mai avete deciso di fare una conversione di Kingdom Hearts: Coded per Nintendo DS e non, per esempio, per iPhone?

Coded è stato ideato per modelli particolari di cellulari e sviluppato in un momento nel quale il potenziale tecnologico di questo tipo di telefoni in Giappone era improvvisamente incrementato. Purtroppo, il pubblico di videogiocatori su cellulari non è particolarmente vasto. Quando abbiamo pensato di fare un porting, abbiamo dunque prima valutato attentamente la composizione dell'utenza delle differenti piattaforme e il Nintendo DS poteva vantare il maggior numero di possessori. Questo fattore ha determinato la nostra scelta.

Essendo lei uno dei più grandi character designer al mondo, vorremo sapere qual è l'approccio necessario quando bisogna adattare i personaggi della serie Final Fantasy per farli sposare con lo stile dei diversi protagonisti delle produzioni Disney. È richiesto un tipo di impegno differente, quando si lavora su titoli come Kingdom Hearts?

Quando si crea un nuovo personaggio per una serie originale di Square-Enix, anche se lo stile dovesse sposarsi a esigenze specifiche, non ci sono poi in concreto particolari limiti o restrizioni di tipo creativo. Per i personaggi di Kingdom Hearts, non vale ovviamente lo stesso discorso, perché devono rispondere ad alcuni evidenti bisogni, richieste o



limitazioni che provengono da Disney stessa. Queste direttive tuttavia non risultano particolarmente fastidiose, io trovo comunque estremamente divertente anche il lavoro su questo tipo di personaggi.

Ritiene più difficile creare un prequel o un sequel di un gioco già esistente?

Sicuramente un seguito è molto più difficile da ideare rispetto a un prequel. La ragione è semplice e si ricollega al fatto che il sequel mette in scena il futuro di una determinata storia, e questo significa lasciare aperte le porte a una selezione virtualmente infinita di scelte possibili per farla evolvere. Lo stesso non vale ovviamente per i prequel, dal momento che molti degli elementi della trama sono già stati definiti nel gioco originale e vi sono dei limiti evidenti imposti dalla necessità di coerenza che riducono sensibilmente la possibilità di scelta.

Vorrei passare a una domanda più generica. Uno dei writing director di Bioware (Mass Effect, Dragon Age) ha dichiarato che i JRPG non rispecchiano tanto i canoni dei comuni giochi di ruolo in quanto non è possibile creare da zero il proprio personaggio né effettuare scelte reali che possano influire concretamente sulla trama. In questo senso, rispecchierebbero più il genere adventure. Cosa pensa di queste considerazioni?

Prima di tutto dovrei dire che "JRPG" è un termine con il quale in Giappone non siamo molto familiari e potete facilmente immaginare per quale motivo non abbiamo mai avuto l'opportunità di identificare le nostre produzioni con una dicitura del genere. Personalmente, quando valuto un gioco non apprezzo l'idea di fare distinzioni sulla base di una definizione generica che riguarda il genere di appartenenza. Questo è tutto quello che posso dire.

Durante lo scorso Tokyo Game Show una personalità del calibro di Hideo Kojima ha affermato che la produzione di videogiochi in Giappone è in grave crisi. avverte anche lei questo problema oppure ritiene che si sia trattato di un rischio sfiorato e scongiurato nel momento in cui gli sviluppatori giapponesi hanno cominciato a produrre giochi appetibili anche per i consumatori occidentali? L'acquisto di Eidos da parte di Square Enix potrebbe regalarci la possibilità di veder sviluppare un gioco dallo stile giapponese ma con un gameplay che ricalchi magari i modelli occidentali?

In futuro sarà forse possibile vedere realizzate ipotesi di questo genere, giochi intrisi di elementi tanto giapponesi quanto occidentali, il tempo ci darà o meno ragione. Per ora, a dire il vero, non saprei come esprimermi. È sicuramente vero che dopo la fusione di Square Enix con Eidos vi sono stati dei cambiamenti in termini di competenze tecniche, che si sono evolute grazie all'incontro tra queste due grandi realtà. Mi viene in mente un titolo come Deus Ex 3, nel quale possiamo trovare un'avvisaglia di questo tipo di collaborazione di cui lei parla. Ritengo in ogni caso però, che nel parlare della cooperazione tra questi differenti "gruppi culturali", come ho anche detto prima, non sia particolarmente necessario porre etichette di genere o classificare sulla base della derivazione nazionale di un certo titolo. Bisognerebbe piuttosto tentare di vedere oltre questo tipo di divisioni, che risultano abbastanza sommarie, per la verità.

Il resto dell'intervista vi aspetta su GR Network! www.gamerepublic.it



VIDEOGIOCHI IN USCITA

La rivoluzione dell'hardware

Il 3D senza occhiali... funziona!
Già visto all'E3, ecco in Italia il 3DS e la sua lineup!



up Non abbiamo potuto fotografare direttamente il Nintendo 3DS, ma almeno ci siamo consolati con l'immagine delle ragazze che ce lo hanno fatto provare (rigorosamente incatenato a loro!).

All'Electronic Entertainment Expo 2010, tenutosi lo scorso giugno, Nintendo ha di fatto rubato la scena alle sue concorrenti Microsoft e Sony con un annuncio strabiliante: il 3DS, ossia la console portatile DS capace di rendere l'effetto 3D senza l'uso dei classici occhialini con cui tutti noi abbiamo guardato Avatar al cinema. Un'occhiata alla demo mostrata a Los Angeles in conferenza e poi un test più approfondito su alcuni titoli presso lo stand Nintendo ha convinto la sottoscritta e Metalmark della genialità e dell'enorme impatto che il 3DS avrà su videogiocatori e non; ma la presentazione tenutasi lo scorso 14 luglio a Milano mi ha permesso di ammirare meglio questa nuova console in tutte le sue possibilità e di comprenderne nel dettaglio il funzionamento. Andrea Persegati in persona, responsabile di Nintendo Italia, ha spiegato che il nuovo 3DS sarà dotato di uno schermo touch e di uno panoramico che riproduce la grafica 3D; all'interno dell'hardware si trovano un sensore di movimento e un giroscopio ("un po' come se dentro al 3DS ci fosse un Wiimote", ha semplificato Persegati) e due fotocamere all'esterno e una all'interno, per riprodurre la profondità dell'immagine. Oltre al 3DS e ai titoli che comporranno la sua lineup (tra cui un Metal Gear Solid e un Resident Evil semplicemente straordinari), abbiamo avuto occasione di provare anche alcuni nuovi giochi per Wii, come il divertente e colorato Donkey Kong Country Returns (del quale troverete una mia approfondita preview sul prossimo numero) e lo sfilacciato e originalissimo Kirby's Epic Yarn..



PRODUZIONE E DISTRIBUZIONE

F1 2010: non un altro gioco di corse

Vivere la vita del pilota: ecco il motto di questo titolo su quattro ruote!



up In occasione della conferenza stampa di F1 2010, siamo riusciti a scambiare qualche parola col producer Paul Waters, che sembra non escludere l'implementazione del Kinect nei prossimi titoli della serie!

Dopo aver lavorato alla versione per Wii e PSP di F1 2009, il team di Codemasters torna il 24 settembre con un F1 2010 su PlayStation 3, Xbox 360 e PC piuttosto sui generis. A presentarci il titolo, lo scorso 8 luglio, è stato Paul Waters, producer del gioco, introdotto da Stephan Unser, Managing Director di Koch Media Italia. "Il motto di F1 2010 è Be the driver, live the life" ha spiegato Waters alla platea di giornalisti, "il che significa che il gioco non terminerà con la fine della corsa, ma che il videogiocatore potrà vivere anche tutti i momenti successivi: dall'uscita dalla vettura alle celebrazioni con la propria scuderia, fino alla conferenza stampa finale, in cui ogni vostra risposta avrà conseguenze nello sviluppo della storia".
F1 2010, che rappresenta il primo titolo con cui viene sancito l'accordo di distribuzione tra Codemasters e Koch Media, oltre ad avere un ottimo appeal grafico grazie all'uso del motore Ego Engine, sembra quindi promettere anche un'esperienza in più ai videogiocatori, che potranno sperimentarla in prima persona tra circa un mese e mezzo.





up Tameem Antoniades, producer di Enslaved, ci ha spiegato che il gioco è un perfetto bilanciamento tra storia e gameplay, vantando così un evidente taglio cinematografico.

CINEMA E VIDEOGIOCHI

Il cinema di Ninja Theory

Tra sonoro e sceneggiatura, Enslaved punta all'effetto filmico

Il team di Ninja Theory, già creatore del suggestivo Heavenly Sword, torna con un titolo che promette non solo tanta azione, ma anche una trama che nulla ha da invidiare al cinema Hollywoodiano. È quanto emerso dallo sguardo che abbiamo potuto dare a Enslaved in occasione della sua presentazione presso gli studi italiani di Namco Bandai Partners lo scorso 7 luglio, e dall'intervista che ci ha concesso il producer del gioco, Tameem Antoniades. "Enslaved può essere visto e giocato anche su un grande schermo, su di un televisore, ed è sostanzialmente come guardare un film" ha spiegato Antoniades mostrando ai giornalisti il nuovo titolo in lavorazione, che ha dalla sua anche un'eccellente cura di sonoro e sceneggiatura. Al primo sta lavorando il jazzista inglese di origini indiane Nitin Sawhney (già all'opera in Heavenly Sword), mentre la seconda è realizzata da un vero e proprio sceneggiatore di pellicole cinematografiche, Alex Garland, che ha lavorato a The Beach, 28 giorni dopo e Sunshine. "Alex è stato entusiasta di lavorare su Enslaved perché innanzitutto è un grande videogiocatore e l'idea di lavorare per un videogioco lo ha sempre interessato" ha poi aggiunto Antoniades, concludendo: "Enslaved gliene ha finalmente dato l'opportunità".

A TU PER TU
Le interviste di Primalinea Italy

FRANCO DENARI
Country Manager, Sulake

Sulake, responsabile del celebre mondo virtuale Habbo Hotel, opera in ben 31 Paesi. Quali sono le caratteristiche specifiche dell'utente e del mercato italiano rispetto a quelle degli altri Paesi?
L'utente medio di Habbo Hotel è il teenager con un'età compresa tra i 13 e 18 anni. In Italia notiamo una penetrazione elevata nei 17enni mentre rispetto ai coetanei europei l'utente italiano tende a produrre molti più contenuti. Ha uno spirito di partecipazione elevato nelle competizioni, vuole interagire con il nostro team, e ha un notevole senso del gusto, dimostrando che anche nella realtà virtuale gli Italiani prestano molta attenzione all'estetica.

Come si confronta la vostra azienda con le difficoltà, ancora notevoli nel nostro Paese, di accettazione di internet e dei videogiochi online da parte della popolazione adulta?
Io credo che ci siano molte paure ingiustificate. Internet è uno strumento eccezionale, permette l'interazione e il confronto. Noi lavoriamo con un target sensibile, e quindi abbiamo elevati standard di sicurezza che garantiscono un ambiente sano all'utente. Quello che deve spaventare veramente l'Italia è la penetrazione della larga banda: siamo tra gli ultimi Paesi in Europa e, purtroppo, non si vedono piani concreti per migliorare questa situazione.

Quali sono le prospettive future di Sulake, di fronte, per esempio, al successo di videogiochi online come Farmville?
Sulake continuerà a lavorare su Habbo Hotel. Il lato community sarà ancora la linea preferita, e abbiamo intenzione di sviluppare l'ingame advertising e fornire strumenti innovativi alle aziende. Ora c'è il boom di game sviluppati per Facebook, ma questo modello funziona solo se puoi lavorare su una tua moneta ed economia virtuale (proprio come Habbo Hotel!) e se, soprattutto, gli utenti sono membri attivi e integrati della community.




SH

Per ogni cosa che inFamous faceva nel modo giusto, ce n'erano altrettante che sbagliava: le idee di fondo erano azzeccate, ma rovinate da un'esecuzione e da una capacità espressiva mediocri che hanno lasciato per lo più freddo il pubblico. Grazie al seguito, **Sucker Punch** avrà l'opportunità di fare ciò che è nei doveri di ogni buon sequel: raffinare, espandere, sviluppare e rendere davvero grandiose le sue buone idee. Uscito di scena Prototype, le possibilità di successo per **inFamous 2** sembrano decisamente alte...

OCK

Se Sony ha dimostrato una cosa, nell'ultimo anno, è che sa come regalarci sequel di tutto rispetto.. Pur se privo dell'inventiva e della creatività dei suoi predecessori, God of War III è riuscito comunque a sorpassare le passate fatiche in termini di pure e semplici dimensioni, incarnando in sequenze come la battaglia contro Crono l'essenza di ciò che ogni episodio dell saga di Kratos dovrebbe garantire. Prima ancora c'era stato Killzone 2, un gioco che non esitava a riconoscere gli errori compiuti con il titolo originale. L'ammissione di colpa era palese in ogni aspetto del design del gioco, dalla presentazione migliorata fino all'organizzazione degli spazi meglio articolata, passando per il sistema di combattimento più ponderoso. E poi c'è ovviamente Uncharted 2, titolo che ha preso qualcosa di spettacolare e l'ha reso ancora più maestoso. Si tratta del paradigma del seguito videoludico di successo, il modello cui tutti dovrebbero aspirare nel plasmare mondi più grandi e belli. Dal personaggio alla storia per arrivare alle meccaniche che spingevano entrambi in avanti insieme al giocatore, Uncharted 2 è uno dei migliori esempi di come migliorare un design già ben consolidato. Per Sucker Punch Production, questi requisiti devono essere davvero imponenti. Il loro inFamous era di

■ **Fleming dice: "La nostra missione è dar vita a un'epica storia di stampo supereroistico, a partire dal lato umano per arrivare ai poteri passando per il lato fisico. Tutto è al servizio della creazione di una storia in cui possiate immergervi".**

"Il nostro mantra in Sucker Punch è 'non lasciare nulla di intentato'"

certo un buon gioco, carente però di quel livello di rifinitura che poteva elevarlo ad altezze più grandi. Con il seguito, lo studio di sviluppo di Seattle avrà la possibilità di colmare le lacune, ma, visti gli alti standard qualitativi degli altri seguiti provenienti dalle scuderie Sony, il suo lavoro è già perfettamente delineato. InFamous 2 non può semplicemente essere una riproposizione delle idee dell'originale: deve trasformarsi in rivelazione.

"Credo che tutti quelli che avete menzionato siano nella nostra stessa barca: passano moltissimo tempo a studiare l'hardware per capire a fondo cosa è bello e quali siano le proprie esigenze", afferma Brian Fleming, cofondatore di Sucker Punch e producer di inFamous 2. "Proprio come loro, quindi, penso che l'opportunità di realizzare un sequel serva a sfruttare e migliorare la nostra proprietà e renderla ancora più bella. Non direi che si tratti di un compito scoraggiante, ma che ci troviamo in una situazione simile a tutti gli altri e che l'opportunità è proprio davanti a noi: non ci resta che prendere il toro per le corna".

Chiedete a un qualsiasi videogiocatore un parere sulla prima, elettrizzante avventura di Cole McGrath e riuscirà a elencarvi senza problemi una quantità di aspetti che a parer suo non funzionavano a dovere o non si erano rivelati all'altezza delle aspettative. Empire City era esteticamente generica, così come il protagonista. I poteri di Cole cominciavano a diventare davvero interessanti solo verso la metà del gioco. Il parkour risultava a tratti poco scorrevole; L'arrampicata di Cole sugli edifici somigliava più a quella di un ragno che di un supereroe muscoloso. Il sistema di Karma era decisamente manicheo, e non lasciava spazio che a una ristretta zona di grigio fra il bene e il male assoluti. Un immaginario documento contenente tutte le delusioni di inFamous sarebbe spesso e voluminoso.

Per raddrizzare questi torti, Fleming ritiene che introdurre nuove opzioni di gioco da strillare sul retro della copertina non sia abbastanza. Un approccio più sistematico al miglioramento è l'unico modo che farà emergere inFamous 2 come un prodotto di maggior rilievo. "Il nostro mantra, allo studio, è 'non lasciare nulla di intentato'", dichiara. "Dobbiamo migliorare tutto. Uno degli elementi su cui dovevamo davvero concentrarci e compiere un lavoro molto migliore era la presentazione generale dell'esperienza, e ciò include le animazioni, le inquadrature, la città stessa, il character design, l'esecuzione di questi fattori e tutti gli aspetti narrativi e le sequenze d'intermezzo. Questo era un passo importante, per noi. Nello scorso titolo avevamo ottenuto ottimi risultati nelle meccaniche e nell'infrastruttura, ma stavolta volevamo conseguirli in un gioco ben presentato, costruendo ulteriormente sul tutto". Torniamo dunque al primo punto della nostra lista delle mancanze di inFamous: la piattezza visiva di



Salvare il gattino o spararagli?

SI È FATTO UN GRAN PARLARE del sistema di Karma di inFamous prima della sua uscita, benché si trattasse in realtà di una scelta estremamente binaria fra bene o male, che si limitava a modificare il vostro aspetto e i poteri via via resi disponibili. Gran parte delle scelte era estremizzata fino all'assurdo fra una rettitudine altruistica e una malvagità totale. "Il Karma è certamente una parte importante dell'esperienza", afferma Fleming. "Crediamo che per poter avere successo dovremo migliorare tutto. La sventura si abbatta su di noi se non riusciremo a perfezionare a dovere il sistema del Karma. Siamo intenzionati a renderlo un aspetto che continui e migliori l'esperienza vista in inFamous. Deve avere un impatto maggiore e scelte meno palesemente all'opposto". Fleming è riluttante a rivelare altri dettagli, ma non potremmo trovarci più in sintonia con lui.



■ **Sucker Punch promette un drastico miglioramento della qualità e dei valori produttivi nei momenti più grandiosi e cinematografici del gioco.**

Empire City. Si trattava di un'ottima arena per le abilità di Cole, piena di ferrovie sopraelevate, di cavi elettrici intrecciati e isolati urbani torreggianti, ma gli edifici peccavano di personalità. Era un semplice campo di strutture scalabili di un grigio smorto, inerte e privo di vitalità. Stavolta Cole si è recato nella città di New Marais, nel sud-est degli USA, un ambiente basato sulla città reale di New Orleans. L'architettura spettacolare del Quartiere Francese, le facciate asimmetriche degli edifici e le trabeazioni decorate sono immediatamente e caratteristicamente riconoscibili, una miscela di strutture barocche, creole e moderniste che risiede fra le piantagioni e le grandi paludi che riempiono il grande spazio di gioco. "Come per molte cose, si cerca sempre di chiedere di più a se stessi e pensiamo che, come eroe, Cole appartenga a un'ambientazione di tipo urbano", spiega Fleming. "Ma volevamo dare una rinfrescata al tutto. Volevamo inserire nuovi elementi, qualunque cosa che andasse da zone organiche come le paludi a uno scenario cittadino interessante. "New Orleans si trovava molto in alto nella nostra lista originaria, perché è naturalmente desiderabile. Ha Bourbon Street, dei cimiteri impressionanti, un'architettura incredibile e la vicinanza al sud del Paese, che le conferisce un feeling ambientale molto diverso. Ci è sembrata spontaneamente la scelta giusta". Il motivo del viaggio di Cole fino a New Marais è che si tratta del luogo d'origine della Raggio-Sfera, il dispositivo che ha dato a Cole i suoi poteri e quasi raso al suolo Empire City nel farlo. Chi ha finito il primo episodio saprà che era stato il Cole del futuro a causare l'esplosione nella speranza di potersi preparare alla battaglia contro un mostro misterioso e onnipotente conosciuto solo come La Bestia. "New Marais è attanagliata dal fenomeno verificatosi a Empire City e dalla paura che possa arrivare fino alla città", spiega Fleming. "La bomba a tempo narrativa del nuovo episodio è il viaggio verso sud della Bestia, che distrugge le città sul lungomare in direzione di New Marais. Tutti credono, forse a ragione, che La Bestia sia a caccia di Cole, quindi non desiderano la sua presenza in quanto ritengono che porterà con sé la distruzione". Sembra che la popolazione di New Marais stia in realtà già contribuendo a una consistente fetta di distruzione. Mentre Empire City era stata presa d'assedio dalle rivolte e dal caos a seguito dell'esplosione della Raggio-Sfera, New Marais si ritrova in guerra. A seguito dell'incidente di Empire City, umani dai poteri unici appaiono con sempre maggior frequenza soprattutto a New Marais, mentre dalle paludi emergono umani corrotti da un assortimento di orrende deformità. La Milizia è là per fermarli; si tratta di un'organizzazione per la supremazia degli umani determinata a perseguitare tutti gli individui dotati di superpoteri uccidendoli a vista. Cole, ovviamente, si ritroverà nel mezzo e verrà preso di mira da entrambe le fazioni durante il gioco.

■ **Sucker Punch intrattiene uno stretto rapporto lavorativo con altri sviluppatori interni di Sony come Insomniac e Naughty Dog. Fleming lo descrive come "simile a una famiglia allargata".**



Dato che abbiamo parlato di Cole, conviene toccare direttamente la scomoda questione: il protagonista non è più una via di mezzo fra l'Imperatore Palpatine e Marc Ecko, ma un doppione di David Beckham dall'aspetto complessivamente più gradevole e scolpito. YNon vi biasimeremmo se supponeste che Sucker Punch voglia richiamare un pubblico più ampio oppure che qualcos'altro si muova dietro le quinte. La risposta, in verità, contiene entrambe le ipotesi.

"Siamo partiti da alcuni punti prefissati", ribatte Fleming quando lo sollecitiamo sull'argomento. "Prima di tutto, sapevamo che per migliorare la presentazione stavolta avremmo dovuto prevedere delle sessioni di motion capture, basando su più varianti di questa tecnologia molte scene di intermezzo e animazioni in-game. Sfortunatamente, a questo scopo è stato necessario rimpiazzare l'attore che interpretava il protagonista. Per il primo avevamo ingaggiato un doppiatore che non era un attore cinematografico, quindi ci serviva qualcuno in grado di eseguire la parte fisica; questo requisito ha cambiato le cose, perché serve che le espressioni facciali dell'attore vadano a influire sul design del personaggio. "Secondo, stavolta implementeremo delle armi da mischia e quindi abbiamo dovuto alterare il design dello zaino di Cole, che adesso deve contenere l'arma e deve anche pendere dall'altra spalla in quanto lui deve poterlo raggiungere con la mano destra.

"Infine, essendoci spostati nel ben più caldo sud-est degli Stati Uniti, sapevamo che se non altro Cole si sarebbe tolto il giubbotto, e questa cosa andrà a confluire in uno dei fattori emotivi che vogliamo inserire nel gioco, ovvero renderlo molto più fisico e viscerale, per dare al giocatore una maggiore sensazione di potenza. Ciò va a toccare molti elementi, character design incluso. Scoprire le braccia di Cole e lasciarvi osservare la sua muscolatura ci aiuterà a trasmettere la sensazione che cerchiamo di simulare, ovvero di essere effettivamente in grado di eseguire quelle mosse. Se riunite il tutto, otterrete un personaggio che si è evoluto parecchio".

'Evoluto' è il termine che salta subito all'occhio, considerati i poteri di Cole, ovvero il secondo punto nella nostra lista di lamentele su inFamous. Benché molti temessero che attenersi unicamente all'elettricità per gli attacchi ed evitare altri poteri elementali avrebbe portato alla ripetitività, Sucker Punch si è rivelata effettivamente piuttosto fantasiosa nel concretizzare l'idea, realizzando una gamma di abilità che si sviluppava in base alle azioni di Cole. Purtroppo, però, la filosofia di 'un potere all'ora' significava non sbloccare i poteri migliori di Cole fino approssimativamente a metà gioco, rendendo fiacche ampie porzioni dei capitoli iniziali. Gli attacchi a proiettile sembravano surrogati di pistole e granate anziché veri e propri superpoteri, il parkour diventava intuitivo e divertente solo una volta ottenute le abilità Static Thruster e Induction Grind e il combattimento corpo a corpo risultava scarsamente interessante finché non veniva sbloccata Gigawatt Blade. Non sarà però questo il caso. "Senza riferirci a uno specifico elenco di poteri, possiamo solo dire che il modello generale seguito in questo gioco è che si inizia come un supereroe, anziché diventarlo", assicura Fleming. "Se confrontaste la parte numero dieci dello scorso gioco con la parte numero uno di questo, qui sarete più potenti all'inizio. Sarete esattamente come eravate alla fine del primo? No. Ma comincerete con un Cole significativamente più potente rispetto alla scorsa volta".

Catturare l'attimo

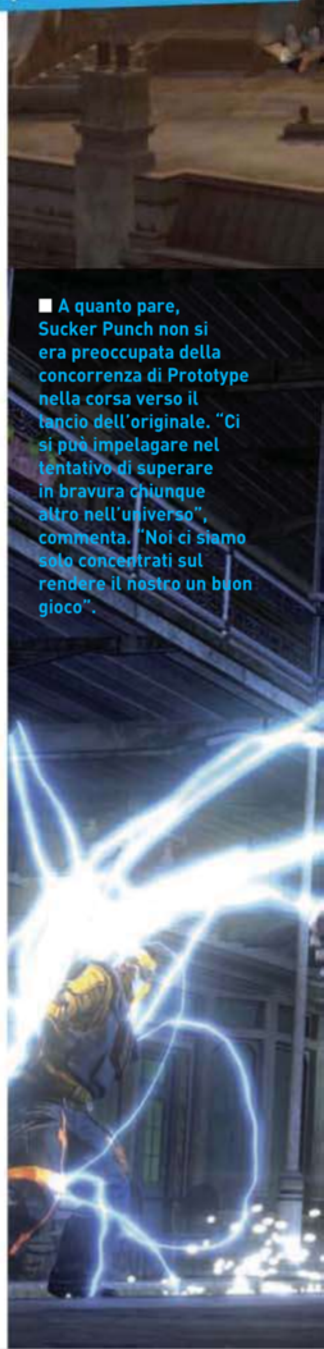


LA TECNICA DELLA MOTION CAPTURE non sarà usato solo per creare scene di intermezzo più cinematografiche, ma anche per caratterizzare i movimenti di Cole nel gioco. "È un po' di entrambe le cose, ma sicuramente c'è della motion capture che viene usata nel gioco oltre che nelle cut scene. È semplicemente un altro strumento che usiamo per cercare di migliorare la qualità della presentazione complessiva", dice Fleming. "Resta comunque un'enorme quantità di lavoro da svolgere, una volta terminate le sessioni di motion capture. Tutti credono si tratti solo di rifiniture, ma in realtà chi se ne occupa inserisce una grande mole di accorgimenti tecnici e molto astuti per rendere più leggibili le animazioni e le sottili sfumature espressive dell'attore". Dunque le sequenze da albo a fumetti animato sono sparite per sempre? "No, le utilizziamo ancora. Non abbiamo eliminato il buono insieme al cattivo. Le abbiamo aggiornate e potenziate e verranno usate per i momenti narrativi cruciali".

"Il modello generale è che si inizia come un supereroe, anziché diventarlo"



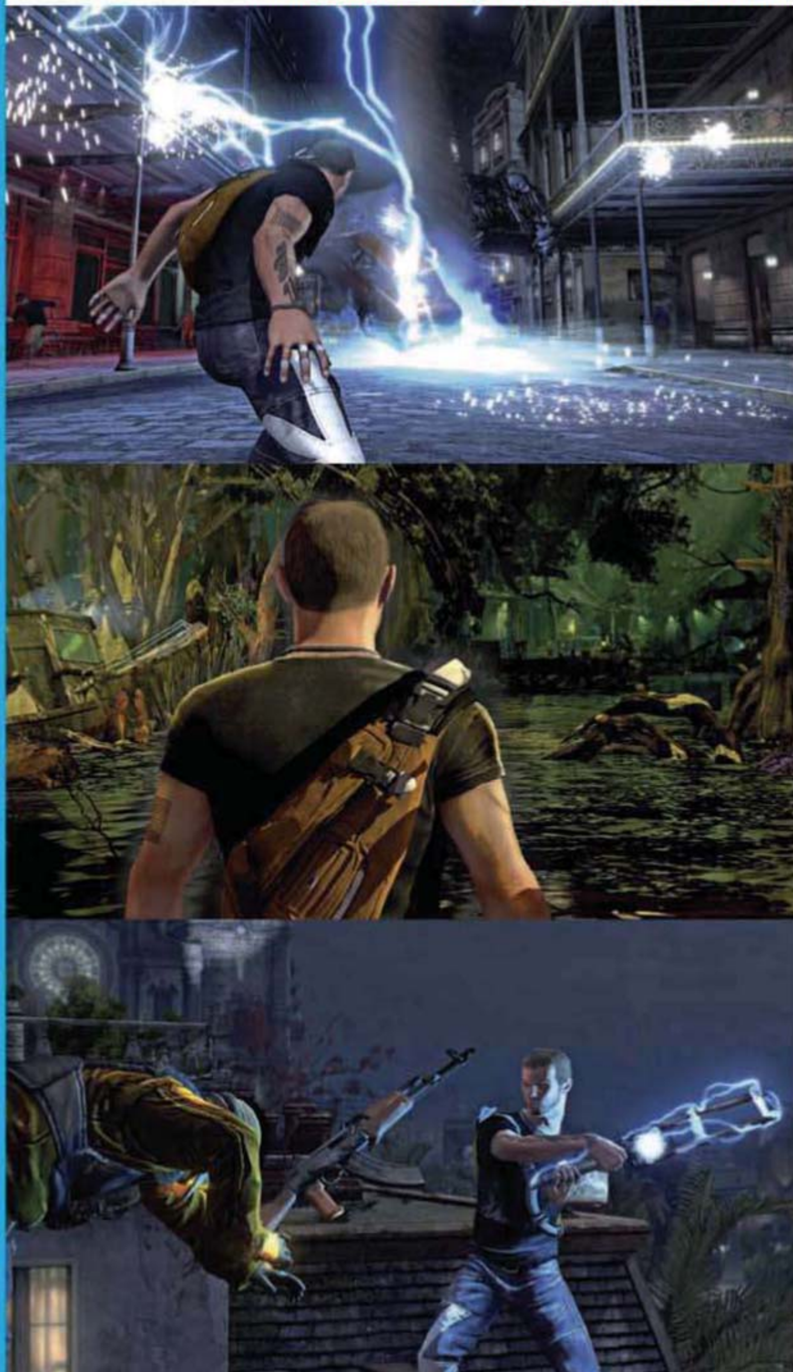
Gli attacchi a proiettile di Cole sono stati indubbiamente rafforzati. Sucker Punch ha rimaneggiato le meccaniche per



■ A quanto pare, Sucker Punch non si era preoccupata della concorrenza di Prototype nella corsa verso il lancio dell'originale. "Ci si può impelagare nel tentativo di superare in bravura chiunque altro nell'universo", commenta. "Noi ci siamo solo concentrati sul rendere il nostro un buon gioco".

Le paludi di New Marais rappresenteranno un problema per Cole, con le sue abilità elettriche. Fleming tuttavia ci assicura che sarà agile e potente come sempre: "È nostro dovere far sì che i poteri di Cole funzionino bene in un'ampia varietà di locazioni".

■ **According to Fleming, the team at Sucker Punch were talking substantively about a sequel to *inFamous* even before the first game was finished.**



conferire maggior fisicità e flessibilità ai suoi dardi elettrici. Se il giocatore vorrà vibrare un colpo più pesante, Cole utilizzerà il braccio dominante con una sorta di gancio destro, mentre gli attacchi più leggeri con la mano sinistra daranno più l'impressione di una serie di diretti. È un cambiamento di piccola entità, che però coinvolge maggiormente il corpo di Cole nell'azione e dà al giocatore la possibilità di mescolare attacchi leggeri e pesanti ad abilità più potenti come le Shock Grenade. Il risultato è un approccio più naturale e fluido agli scontri in campo aperto. Per le battaglie più grandi c'è lo Ionic Vortex, un attacco che vede Cole sparare verso il bersaglio un enorme tornado elettrico la cui carica crepita attraverso le pareti. Il ciclone solleva polvere e detriti, persone e automobili, facendoli roteare in un gorgo dalla potenza feroce. È una buona rappresentazione del grado di violenza a cui Sucker Punch mira: lo Ionic Vortex è il tipo di mossa che Cole dovrà usare contro gli elicotteri d'assalto.

All'estremo opposto abbiamo la summenzionata arma da mischia, ovvero l'oggetto somigliante a un gigantesco diapason visibile nelle schermate di queste pagine. Cole potrà caricare di energia elettrica le due stecche parallele e poi maneggiare l'arma come una mazza, combattendo nemici sia mostruosi che umani con tutta la forza di uno shock da 10.000 volt.

"Abbiamo impiegato moltissimo tempo per pensare al sistema di combattimento durante lo sviluppo del primo inFamous", spiega Fleming. "Ora abbiamo l'opportunità di rimpolpare la fisicità del gioco. Una parte di ciò che la gente ama dell'impersonare un supereroe o nel leggere storie di supereroi sta nei combattimenti corpo a corpo. È importante che gli eroi abbiano dei confronti uno contro uno. Non è bello essere dei supereroi e non trovarsi mai a meno di un metro dagli avversari: la vicinanza conta, quindi abbiamo investito enormemente negli scontri ravvicinati. Torniamo così ai principi originali del nostro design: dev'essere incredibilmente ben presentato, avere delle animazioni eccellenti ed essere molto fisico. Se avremo successo, sarà tutte queste cose".

Il che ci porta dritti alla terza voce nella lista di appunti a inFamous: il parkour di Cole. Lungi da noi dare a intendere che le arrampicate sui palazzi di Empire City fossero mal realizzate (di certo non lo erano), ma era indubbio che mancasse l'aggraziata fluidità di Ezio Auditore. Dato che l'esplorazione sinuosa ed elegante di New Marais sarà una delle caratteristiche centrali nel gameplay di inFamous 2, le animazioni e le movenze di Cole dovranno ricevere grande attenzione per poter fornire un riscontro soddisfacente ai giocatori. "Nel primo gioco c'erano situazioni in cui, scalando un edificio ed eseguendo un salto che poteva risultare troppo alto per afferrare il davanzale di sotto e troppo basso per quello di sopra, non avevamo posizionato elementi intermedi che colmassero il vuoto fra i due, portando a un'animazione come di 'rimbalzo'", ammette Fleming. "Ci siamo concentrati in particolare su questo tipo di cose. Vediamo

"Vediamo il parkour come uno dei punti di forza centrali del primo titolo, che dobbiamo davvero ampliare in questo"

il parkour come uno dei punti di forza centrali del primo titolo, che dobbiamo davvero ampliare in questo.

"Parte di questi ampliamenti è più inerente al quadro generale e al lato cosmetico, come una o due nuove mosse, ma molti dei miglioramenti che stiamo effettuando sono leggeri e sottili e forse saranno notati solo dalle persone più attente ai dettagli. Ma sono comunque incredibilmente importanti. La qualità delle animazioni individuali e lo stile con cui in certe circostanze le fondiamo tra loro, il modo in cui le concateniamo quando si salta da un supporto al successivo, devono assolutamente avere un aspetto bilanciato e piacevole.

"L'effetto collaterale del tutto è aggiungere un coefficiente di stupore inconscio", continua Fleming. "Cole è ancora più fluido, aggraziato e potente, ma la cosa non salterebbe all'occhio in una serie di caratteristiche sul retro di una copertina. Ciò nonostante è presente, è incredibilmente importante per l'esperienza di gioco e sapremo di avercela fatta quando la gente tornerà a giocare il predecessore accorgendosi di quanto siamo andati avanti".

Lo sviluppatore non ha optato per una modifica totale del design: si sta saggiamente attenendo a ciò che aveva funzionato la prima volta, raffinandolo. Era esattamente ciò di cui aveva bisogno il primo inFamous: un pizzico di cura, di rifinitura e di tempo in più. Stavolta il gioco riceverà tutto il tempo e l'attenzione che il concept merita e i risultati sono già manifesti. La fisica e la distruttibilità degli ambienti migliorate permeano il mondo di un più alto grado di interattività, personaggi e materiali sono meglio resi, animazioni e relativi dettagli sono stati perfezionati in modo consistente. Fate partire uno Ionic Vortex e assisterete al sollevarsi di mulinelli di polvere e macerie che si uniscono agli effetti particellari, al fumo e allo spettacolare motore di illuminazione impiegato da Sucker Punch. In questo, inFamous 2 arriva addirittura a sfiorare i livelli di fascino di un Uncharted 2. Ed è esattamente ciò che Sucker Punch vuole ottenere.

■ Insieme agli attacchi dei mutanti, ve la dovrete cavare anche contro elicotteri d'attacco e simili amenità. La grandezza del gioco è estremamente più vasta del primo capitolo della serie.

Seguire l'onda

CONSIDERATO CHE SUCKER PUNCH, pur indipendente, resta comunque prevalentemente uno sviluppatore Sony, abbiamo chiesto a Fleming cosa pensa del Move e del 3D. "Amiamo i dispositivi di input", ci ha detto. "Se guardate al mercato degli ultimi cinque anni, hanno avuto una parte importantissima nella crescita dell'industria. Per questo ci esalta sempre vedere che la piattaforma su cui lavoriamo riceve nuove possibilità di input. Per oggi non è previsto che parliamo di Move, ma continueremo a osservare ogni singolo dispositivo per vedere quale sia adeguato a noi. Penso proprio che Move avrà un enorme successo e il lavoro che vi abbiamo svolto nei nostri laboratori è incoraggiante per quanto concerne il livello di precisione e la qualità dei dati trasmessi. Ascriverei quindi il nostro studio tra i sostenitori dello sforzo in se stesso. "Per quanto riguarda il 3D, ho avuto abbondanti opportunità di provarlo e credo sicuramente che possa avere un gran successo nei videogiochi. Le sfide tuttavia non sono tecniche: l'ostacolo più difficile è dover indossare degli occhiali per giocare. Ovviamente i giochi hanno un gran bell'aspetto e sono estremamente eccitanti in 3D, ma le vere sfide non stanno tanto fra la TV e il cliente quanto fra lo sviluppatore e la TV".



GR ON TOUR

ECCO TUTTE LE OCCASIONI PER CONOSCERSI, SCATENARE L'INFERNO E INCONTRARE LA REDAZIONE DI GAME REPUBLIC!



ROMA, 3-4 DICEMBRE

ITALIAN VIDEOGAME DEVELOPERS CONFERENCE 2010 LUISS Guido Carli

Grandi novità per la terza edizione, quest'anno, della prima e unica conferenza degli sviluppatori italiani di videogiochi, l'IVDC (Italian Videogame Developers Conference, www.ivdconf.it)! L'evento, che si conferma summit ufficiale annuale della Filiera dei Produttori di Videogiochi Italiani di Confindustria (IVD), si sposta infatti nella Capitale per la sua terza edizione, scegliendo come location uno degli atenei più prestigiosi d'Europa: la LUISS Guido Carli, Libera Università Internazionale degli Studi Sociali di Roma. Organizzata da AIOMI, l'Associazione Italiana Opere Multimediali Interattive - Movimento per la Cultura del Videogioco, l'IVDC si svolgerà venerdì 3 e sabato 4 dicembre nell'Aula Magna della LUISS, e vedrà la partecipazione di tutte le più importanti personalità del mondo dell'industria videoludica nazionale e internazionale. Nel prossimo numero di Game Republic sapremo annunciarvi i nomi dei primi ospiti VIP... aspettatevi grandissimi nomi! Intanto l'annuncio ufficiale è un altro: Game Republic, il GR Network e Play Media Company in genere saranno i prestigiosissimi media partner della manifestazione! Vi aspettiamo in massa!

MONZA, OTTOBRE

VIDEO GAMESZ HISTORY Urban Center



Torna per il quarto anno consecutivo la Video Games History: il 2 e 3 ottobre 2010 tutti gli appassionati di videogiochi e non solo potranno infatti tornare a esplorare la storia dei videogiochi attraverso le installazioni e i percorsi informativi realizzati da Games Collection con il sostegno dell'Assessorato alla Comunicazione del Comune di Monza. Lo Urban Center della città metterà quest'anno a disposizione ben quattro sale, per un totale di ben 800 mq. dedicati alla full immersion nella storia dei videogiochi. Tante postazioni interattive in più e molti stand di operatori commerciali in cui trovare preziosi esempi di arte e divertimento videoludico d'altri tempi! Come se non bastasse, la sera attende una festa ravvivata da bit music, chip tune e micro music, con tanto di sorteggio conclusivo. Sembra, inoltre, che alla Video Games History 2010 parteciperà anche un ospite d'eccezione di rilevanza internazionale... oltre a noi di GR, che saremo lì in veste di media partner e amici dell'evento organizzato da Federico Salerno e compagni!

LUCCA, 29 OTTOBRE – 1 NOVEMBRE 2010

LUCCA COMICS AND GAMES Area Games



Come ogni anno, l'Halloween toscano è ravvivato dal Lucca Comics & Games (www.luccacomicsandgames.com), la manifestazione dedicata al mondo del fumetto e del videogioco più grande e importante d'Italia. La fiera, che vanta ben 150.000 visitatori all'anno, ospiterà poi quest'anno un evento davvero importante: nella giornata del 31 ottobre si svolgerà, infatti, per la prima volta, la premiazione del Lucca OMI Award, un titolo assegnato a tre videogiochi usciti nei 12 mesi precedenti per le seguenti categorie: Miglior Opera Multimediale Interattiva per Console, Miglior Opera Multimediale Interattiva per PC e Miglior Opera Multimediale Interattiva italiana. Il Lucca OMI Award è il primo premio ufficiale introdotto nella manifestazione dopo ben quattordici anni ed è stato ideato insieme da Lucca Comics & Games e AIOMI. Durante Lucca Comics & Games, inoltre, AIOMI organizzerà ben due tavole rotonde a tema videoludico sotto il marchio IVDC.



COLONIA, 18-22 AGOSTO 2010

GAMESCOM Fiera di Colonia

L'appuntamento più importante in Europa per i videogiochi sta per arrivare e voi siete pronti a provare in anteprima tutti i giochi previsti per la fine del 2010? La gamescom di Colonia, infatti, riproporrà senza dubbio molte delle novità e dei materiali presentati all'E3 2010, tra cui i nuovi immancabili sistemi di controllo di Microsoft e Sony e l'effetto 3D offerto dalla PlayStation 3 e dal 3DS; ma siamo certi che non mancherà qualcosa di inedito con cui saremo tenuti in sospeso fino all'ultimo giorno. In contemporanea alla gamescom, poi, la città sarà ancora una volta animata dal gamescom Festival, e nessuno di noi di GR ha intenzione di perdersi una sana cena a base di salsicce, patate e crauti mentre fuori impazzano i più tosti gruppi musicali tedeschi! Siete dei nostri? GR sarà in Germania con la seguente formazione: Metalmark, Faith, Mossgarden, Shin, Tweety e Roberto, new entry dalle fila di CVG!



TUTTA ITALIA

ITALIAN VIDEOGAMES LEAGUE Location selezionate da FNIGE

FNIGE, la Federazione Nazionale Italiana Gioco Elettronico (presieduta da Sebastiano Silluzio), in collaborazione con CSAIN (ente sportivo riconosciuto dal CONI), lancia quest'anno i campionati italiani di videogiochi, dal nome Italian Videogames League! Parliamo di un mega tour della Penisola con tanto di gran finale super spettacolare, un'iniziativa massiccia e di straordinaria importanza che non può non farci drizzare le orecchie e che, pertanto, Game Republic seguirà con particolare interesse! Tenetela d'occhio anche voi ai siti www.fnige.org e www.italianvideogamesleague.com!









ANTEPRIME

TUTTE LE ANTICIPAZIONI SUI TITOLI PIÙ INTERESSANTI IN PRODUZIONE

LA FILOSOFIA DI GR

In sede di anteprima, GR analizza un'opera ancora in fase di sviluppo, pertanto sospende il suo giudizio concedendo sempre e comunque il beneficio del dubbio ai game developer autori del gioco. Ciò non significa, però, che GR ceda incondizionatamente all'hype: i nostri critici osservano e, quando possibile, provano un titolo con la precisa intenzione di fornire impressioni autentiche e precise, senza tralasciare eventuali dubbi su singoli elementi del gioco.

L'HARAKIRI DEL SOL CALANTE

La manifesta difficoltà di rimanere adeguatamente al passo coi tempi rappresenta per l'industria videoludica giapponese un cruccio dal quale sta diventando davvero arduo liberarsi.

Fondamentalmente, l'Occidente ha tratto il meglio dagli stilemi del passato e li ha rielaborati plasmandoli secondo la propria cultura, assecondando i gusti del grande pubblico e proponendo il massimo che tecnicamente potesse essere immesso nel mercato.

Si è cercato, dunque, di curare perdita di creatività e arretratezza col supporto degli sviluppatori occidentali. Ma destinare il seguito di serie storiche a studi di sviluppo alle prime armi e tutt'altro che talentuosi è forse il punto più basso toccato dall'industria giapponese in questa era ludica. Un marchio non è fatto di solo nome e meccaniche di gioco, ma di un mondo in grado di comunicare col giocatore attraverso la trasmissione di sensazioni che per cultura, storia, diversità del vissuto quotidiano e background personale tendono ineluttabilmente a variare da paese a paese.

Senza questa diversità, assisteremo a contaminazioni tali da determinare una clamorosa perdita di identità, che emanerà solo frutti dal pessimo sapore, se non addirittura marci. L'unica soluzione è l'attesa: capire il motivo dei propri fallimenti, studiare il radioso presente e rinascere dalle proprie ceneri nel momento della ritrovata coscienza.

Domenico "Valthiel" Musicò

34 GEARS OF WAR 3

IN QUESTO NUMERO:





UP È piuttosto strano imbattersi in personaggi di taglia proporzionata e ragazze così sexy nell'ambito di una saga come Gears. A dispetto di queste "new entry", il mondo di Marcus e soci rimarrà comunque un ricettacolo di energumeni in armatura e orrende aberrazioni genetiche.

■ LEFT Il coefficiente di dettaglio legato alla realizzazione di corpetti, scafandri e imbracature varie è praticamente ai massimi storici. In altre parole, il motore grafico di Gears 3 ci permetterà di ammirare ogni singola sfaccettatura del particolare "abbigliamento" a disposizione di eroi e rispettive nemesi.

Gears of War 3

CONCEPT ■ Truzzi in scatola. Armi giganti. Mostri ancor più grandi. Aggiungete proiettili e tette come se piovesse e otterrete qualcosa di molto più epico della semplice serie di una major che non ha mai avuto il senso delle proporzioni...

Ipertrofia Poligonale. Capitolo Terzo.

Mentre Nintendo e Sony hanno sfruttato il palcoscenico dell'E3 per elogiare le risorse della tecnologia 3D, con la seconda impegnata persino a irretire i riluttanti hardcore gamer con i suoi motion controller, Microsoft ha scelto più o meno a sorpresa di controbilanciare la pirotecnica kermesse promozionale dei suoi alambicchi a tema con la presentazione di titoli dal concept molto più tradizionale, che nulla o quasi hanno a che vedere con sensori di movimento, bislacchi controller e occhialini annessi.

Sebbene i più scettici abbiano voluto leggere tra le righe di questa strategia gli estremi di un catalogo piuttosto povero e ancor meno originale, risulta comunque impossibile negare che essa abbia in qualche modo pagato... Altro non fosse che per il solo hype registrato dalla premiere ufficiale di Gears of War 3. D'altronde Bleszinski, da gran volpone qual è, conosce a menadito le esigenze dei suoi aficionados e sa bene che, in questi casi, è consigliabile dedicarsi a una sana ottimizzazione, piuttosto che ad allestire rivoluzioni indesiderate. Di conseguenza, via libera alla celebrazione del "bigger & better", anticamera del doping videoludico, con l'implicita certezza che, nell'aprile del 2011, ognuno potrà godersi in salotto la miglior Gears experience di sempre. Migliore perché più versatile; migliore perché ancor più spettacolare; migliore perché arricchita da ulteriori elementi contestuali, come le mai troppo desiderate donnine che, assieme ai disgustosi Lambent, rappresenteranno l'unica concreta riforma di un format che, a detta del suo stesso creatore, avrebbe già raggiunto molti dei suoi limiti strutturali con il suo secondo episodio.

Nella tacita speranza di sedurre anche i giocatori che hanno sempre tollerato a fatica la barbarica natura del gioco, i ragazzi di Epic hanno tuttavia pensato di affinare anche l'impalcatura narrativa di supporto all'azione su schermo: un dettaglio, questo, su cui lo stesso Cliffy B. è tornato con una certa enfasi nel corso del nostro ultimo incontro... "Uno degli aspetti su cui ci siamo concentrati stavolta", ha precisato il boss, "è costituito dal concetto di 'narrativa passiva' abbinato agli scenari. Una soluzione che differisce sensibilmente dalle sequenze cinematiche, i cui estremi si manifestano mediante l'innesto elementi di scena che possano spingere i giocatori a chiedersi cosa sia avvenuto in una data locazione prima del loro passaggio".

> "Uno dei principali difetti di Gears 2 consisteva nella sua eccessiva linearità. La presenza di corridoi senza bivi era per esempio una costante in ogni singola mappa"
>
> CLIFF BLESZINSKI EPIC GAMES

Per chiarire ulteriormente il concetto, Bleszinsky ha fatto accenno alla presenza di persone, tracce e cadaveri sparsi per le aree di gioco, i quali suggeriscano tante piccole storie parallele su cui magari soffermarsi. "Imbattersi nel corpo di un uomo che si è tolto la vita usando la propria pistola", ha infine aggiunto Cliff, "o scorgere una madre che piange la scomparsa di suo figlio non può che generare un legame emotivo fortissimo tra l'utente e le vicende narrate. Inoltre, questi artifizi contribuiranno a catturare in modo ancor più efficace l'atmosfera che si respira nel mondo di Gears".

Benché facesse davvero strano sentir parlare di coinvolgimento emotivo dopo aver visto e rivisto le truculente immagini del

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360
Origine: Stati Uniti
Developer: Epic Games
Publisher: Microsoft
Uscita: Aprile 2011
Genere: Azione
Giocatori: 1-4

Co-Op: Anno Zero?

Ci si interroga spesso su quale possa essere l'iter da seguire per spingere l'efficacia delle modalità co-op oltre gli attuali limiti vigenti nella categoria. Sebbene molti ritengano che persino un titolo "chiuso" come Gears possa compiere un ulteriore salto evolutivo, non abbiamo ancora capito quanto possano effettivamente incidere sull'economia di gioco le migliorie introdotte in tal senso dal suo terzo capitolo. In altre parole, la sezione cooperativa di Gears of War 3 ci porterà davvero a esplorare nuove frontiere concettuali oppure si risolverà soltanto in un mero "bigger and better" condito da una spruzzata di girl power?

L'evoluzione del co-op... In pillole

Lost Planet 2
2010 [Multi]

Monster Hunter Freedom United
2009 [PSP]

Halo 3
2008 [x360]

Kuri Kuri Mix
2003 [PS2]

Streets of Rage 2
1993 [Megadrive]

L'apoteosi

Volendo individuare i titoli che più di ogni altro abbiano saputo catturare appieno l'essenza della modalità cooperativa, o quantomeno regalare ai giocatori tutto ciò che sarebbe lecito attendersi da un'esperienza del genere, punteremmo volentieri il dito verso Monster Hunter, Left 4 Dead e Army of Two.

gioco, abbiamo realizzato quasi subito che l'introduzione di questa caratteristica avesse a che vedere con gli encomi recentemente elargiti da Mr. Sega Elettrica a Heavy Rain... Un sospetto prontamente confermato dal nostro ospite: "Ogni parte del mio essere voleva detestare quel gioco", ha ammesso infatti Bleszinski. "Mi ripetevo continuamente: 'Si tratta solo di Dragon's Lair! E' solo Dragon's Lair!'. Poi però ho deciso di superare i miei preconcetti e l'esperienza si è rivelata illuminante. Certo, non dico che ci vedrete mai adottare lo stesso tipo di approccio narrativo, né tantomeno un plot così ramificato. Ma sono certo che questo titolo abbia contribuito a fare di noi degli storyteller migliori."

Interrogato sulle effettive ripercussioni che questo nuovo "modus narrandi" maturerà su Gears of War 3, Cliffy ha poi aggiunto che "Dopo il primo atto, le trame di Cole e Baird inizieranno a sovrapporsi un po' come avveniva nel mitico Pulp Fiction di Quentin Tarantino, salvo poi riemergere individualmente al culmine della vicenda." A questo punto, viene da chiedersi se la ritrovata enfasi sulla storia e sui personaggi sottintenda la necessità di tirare le somme in vista della conclusione della saga, e la risposta che ci ha fornito in merito il leader del team Epic è stata piuttosto emblematica: "Credo che, prima o poi, in ogni saga si arrivi al punto in cui l'universo che circonda i protagonisti diventi più grande di loro. Parallelamente, man mano che la storia principale si espande, ti si offre la possibilità di ricavare più sottotrame. Credo che, quando si guarda alla serie di Gears nel suo complesso, emerga una linea narrativa ben delineata dalla quale possono diramarsi altri canovacci. L'universo che abbiamo creato vanta ancora un immane potenziale narrativo, il quale potrebbe essere sviscerato attraverso personaggi inediti o capitoli supplementari".

Prima ancora che noi controbattessimo alludendo all'evidente intento di dar seguito all'epopea, Cliff è tuttavia intervenuto a correggere il tiro: "In realtà, io non ho mai detto che Gears sarebbe stato una trilogia. Non mi sarei mai azzardato a presentare il mio titolo parlando già in prospettiva dei suoi sequel. Prima di tutto perché, in questo settore, non puoi mai dare nulla per scontato e, in seconda istanza perché i giocatori sono soliti disapprovare questo genere di proclami".

Se ne deduce che la trama portante di Gears Of War sia stata dunque costruita passo dopo passo, senza che vi fosse un progetto ben delineato sin dagli albori della serie. "Tecnicamente, abbiamo seguito un processo graduale", ha confermato il nostro. "Si pongono le basi per il gioco, e successivamente vengono aggiunti elementi in grado di conferire ulteriore corpo al progetto."

Simili per molti versi agli ostili visti in Resident Evil 4, i Lambent costituiranno una minaccia inedita per Marcus e soci, e persino più nociva delle stesse Locuste. Non a caso, gli esponenti della specie appaiono molto più potenti di queste ultime, e la loro capacità di prendere possesso dei corpi, con tanto di tentacolari eruzioni cutanee annesse, ne è la conferma. Ma cosa comporterà, di preciso, la loro presenza sul campo di battaglia? Cliff ci ha risposto sornione: "Per equilibrare le forze in campo, abbiamo rimodellato la struttura degli scenari eliminando vicoli e budelli lineari in virtù di aree molto spaziose, capaci di ospitare moltissimi personaggi. Tra l'altro, queste zone di guerra includeranno un numero elevato di barricate ed elementi frangibili".

> "Il nostro sarà un prodotto 'old style', di quelli che vanno giocati col vecchio controller: l'unica periferica in grado di rendergli adeguata giustizia"
>
> CLIFF BLESZINSKI EPIC GAMES

A questo punto, non abbiamo potuto esimerci dall'incalzare il nostro ospite riguardo il mancato supporto di Kinect. In tal senso, Bleszinski si è dimostrato quanto mai schietto, rinunciando a dichiarazioni troppo diplomatiche: "Non dico che questa tecnologia mi lasci indifferente. È solo che non ritengo possa aggiungere molto all'esperienza di Gears. Certo, Microsoft potrebbe sempre minacciarci intimandoci di sfruttare a ogni costo questa risorsa, e in tal caso non ci resterebbe che chiedere ai nostri utenti di mimare l'uso della sega elettrica dinanzi ai loro schermi. Tuttavia bisogna stare attenti, perché il pubblico smaschera molto facilmente questo tipo di forzature. Detto ciò, confermo che nessuno avrà bisogno di correre o agitare le mani come un matto per aver ragione di Locuste e Lambent".

E, in conclusione, ammettiamolo: saremmo dei gran bugiardi se affermassimo di non essere oltremodo felici di questa sua affermazione.

Gianpaolo Iglio







Up: Che senso può avere l'indossare un armatura tanto imponente, senza provvedere anche al supporto di un misero elmetto protettivo? Cioè, anche quei due dissociati di Rios e Salem sanno fin troppo bene che se la testa ti va in mille pezzi, non hai molte chance di portare a casa la pagnotta... Come dite? Ah, quelle bandane sono a prova di proiettile. Beh, in tal caso, ci rimangiamo tutto... Right: I Ticker rappresentano ovviamente il grado di specializzazione più basso nell'economia della modalità Beast. Potendo usufruire di punti di respawn illimitati, essi agevoleranno tuttavia i giocatori meno esperti, aiutandoli così ad affrontare con meno ansia personaggi di classe maggiore.



Right: L'innesto dell'opzione co-op a 4 giocatori ha determinato un sensibile incremento dell'area di gioco. Semaforo verde dunque per spazi aperti e piazzali, con tanti saluti ai cari, vecchi vicoli urbani.

SHADOW OF THE BEAST

Forte dello strepitoso successo registrato in passato da Horde, a tutt'oggi una delle più apprezzate modalità online mai abbinate a un videogame, Mr. Bleszinski non ha mancato di sfoggiare con un certo autocompiacimento la sua naturale evoluzione, ribattezzata "Beast". "In termini pratici", ha precisato Cliff, "ci troviamo davanti a una modalità Team Battle interamente basata sul controllo dei mostri che affollano gli scenari del gioco in modalità Storia. Scegliendo quest'opzione, i giocatori combatteranno interpretando le Locuste, il che favorirà l'allestimento di squadre piuttosto eterogenee. Sfruttando le rispettive qualità legate a ogni classe di specializzazione, gli utenti avranno modo soddisfare diversi obiettivi e acquisire così preziosi punti volti a garantire l'accesso a personaggi sempre più potenti come i Ticker, i Boomer e persino i Berserker. Ora, immaginate di far parte di un team comprendente ognuno di questi elementi ed essere magari coinvolti in una schermaglia con un'altra squadra che schiera anche un micidiale Ceripede tra le sue fila: bene, riuscite a intuire le conseguenze di uno scontro del genere?"



Up: Tra le varie novità stilistiche introdotte da Gears 3, troveremo anche una nuova gamma di esecuzioni particolarmente truculenta. Non neghiamo che l'esito di alcune manovre sia a dir poco rivoltante! Down: Le mutazioni generate dai Lambent sui corpi delle Locuste si verificheranno d'improvviso, sicché non sapremo mai in anticipo con quale nemico stiamo ingaggiando battaglia. Almeno, finché non sarà troppo tardi...





AL PASSO COI TEMPI...

Cliff Bleszinski è riuscito ad annunciare l'uscita di Gears 3 di persona e in diretta TV. Ed ecco la sua dichiarazione in merito: "Quando Microsoft iniziò a ventilare l'ipotesi di pubblicizzare il Kinect nell'ambito del Jimmy Fallon Shot, accolsi la proposta con un misto di nervosismo ed eccitazione. Poi mi resi conto che si trattava di un'idea davvero brillante. Insomma, non dico che balzare sul palco dell'E3 con tanto di sega elettrica in mano annunciando la release di Gears 2 non sia stato fico. Ma fare qualcosa del genere in diretta TV, nel corso di uno show visto da milioni di telespettatori, è ben altra cosa. Trovo che quest' approccio sia straordinario e mi auguro di adottarlo altre volte in futuro". Quando gli è stato chiesto di considerare le controindicazioni di questa eccessiva spettacolarizzazione del medium, Cliffy B ha chiosato: "Beh, le controindicazioni ci sono sempre. È un po' come la legge di Murphy. Ma se ti rifiuti di scendere a patti con i tempi che cambiano, finisci male, figliolo..."





UP: Sempre in prima persona, esplorerete la vostra base per prendere decisioni. Qui siete nella sala della mappa dove monitorare la situazione e lanciare missioni operative.

XCOM

CONCEPT 2K Games dà il via al remake completo di un classico tattico-strategico, modificandone radicalmente setting e gameplay. La caccia all'alieno funzionerà ancora?

Incontri ravvicinati del tipo brutto

Ve lo dico subito, chiaro e tondo: è dannatamente difficile scrivere del titolo che vuole rilanciare il tuo gioco preferito di tutti i tempi e su qualunque piattaforma. E questa è proprio la situazione nella quale mi trovo, perché si dà il caso che X-COM: UFO Defense (con tanto di trattino dopo la "x") sia, a mio parere, il più bel videogioco mai esistito. Chi non lo conosce legga qualcosa in rete al riguardo e, soprattutto, compri subito questo capolavoro su Steam: scoprirà come un videogioco possa essere totalmente libero, vastissimo e divertente e, allo stesso tempo, immersivo, coinvolgente e dal setting geniale. Ma siccome l'attualità chiama e il sottoscritto potrebbe benissimo parlarvi per pagine e pagine del primo X-COM, vediamo che cosa sta combinando 2K Marin con la gloriosa serie ideata da Julian Gollop. Mani avanti: quel che ho visto (e non anche provato) all'E3 è solo una piccolissima porzione del nuovo gioco. Ok, detto questo, non posso però non sbilanciarmi. L'impressione è che i ragazzi del team stiano sbagliando tutto, combinando davvero un bel pasticcio. Mi spiego. Tanto per cominciare, il nuovo XCOM è ambientato nell'America degli Anni '50. Ok, può anche essere uno scenario intrigante, però fa a pugni con quello cupo e Anni '90 del vero X-COM. Ma non solo: anche col suo meraviglioso universalismo, che ci permetteva di stabilire la prima base dell'organismo sovranazionale anti alieni X-COM in ogni angolo del globo. Qui no. Qui siamo un agente dell'FBI con tanto di nome e cognome che lavora e opera in USA, almeno inizialmente. No, maledizione. Non è X-COM! Il motivo, poi, è ancora più avvilente per quanto evidente. Lo studio del blockbuster fantascientifico e retrò BioShock 2 deve realizzare, pensate un po', un altro blockbuster fantascientifico e retrò. E poco importa se X-COM era un'altra cosa, perché questo è BioXcom, a quanto pare. Ah già, ed è un'opera in prima persona, altroché un tattico strategico. Seguiti dai vostri uomini, andrete in missione sul campo, combattendo alieni, salvando civili e raccogliendo prove e campioni utili per la ricerca. E sebbene il gioco goda di buona grafica e un certo stile, non mi sembra che queste coordinate si prestino a localizzare correttamente la dimensione X-COM, fatta di tensione decisionale, calcoli metodici e missioni totalmente aperte all'estro del giocatore. Le entità viste nella demo, peraltro, sono una sorta di blob nero senz'anima, indegno dei Sectoid e degli altri xenomorfi di casa Microprose. Ciò nonostante, non sto affermando che XCOM non sia interessante né tantomeno che non potrà rivelarsi un grandissimo titolo. Anzi, sappiate che lo terrò d'occhio con particolare attenzione. Con la severità di un cultore della serie ma anche con la disposizione a farmi catturare dal gioco, a patto che gli ingredienti, col tempo, si rivelino giusti. Perché di una cosa potete stare certi. Per chiamarsi XCOM bisogna esserne degni. E il vecchio Metalmark è un certificatore spietato.

Marco Accordi Rickards



UP: Per combattere lo slime nero alieno abbiamo visto usare varie armi: alcune molto normali, altre decisamente meno, frutto della ricerca scientifica.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PC
Origine: USA
Developer: 2K Marin
Publisher: 2K Games
Genere: FPS / Strategico
Uscita: 2011
Giocatori: TBA

Profilo 2K Marin

Lo studio 2K Marin è noto principalmente per BioShock 2, sequel di grande successo (ma di minor qualità) del meraviglioso shooter sottomarino ideato da Ken Levine. Con due studi a Novato, in California, e a Canberra, in Australia, 2K Marin si occupa principalmente di sviluppare nuove serie o rilanciare marchi di successo per l'etichetta 2K Games, che insieme a 2K Sports e 2K Play costituisce il patrimonio del publisher 2K, parte del gruppo Take Two Interactive insieme a Rockstar Games.

Storia della serie X-COM

X-COM: UFO Defense (UFO: Enemy Unknown)
1994 (PC, PlayStation, Amiga, CD32)

X-COM: Terror from the Deep
1995 (PC, PlayStation)

X-COM: Apocalypse
1997 (PC)

X-COM: Interceptor
1998 (PC)

X-COM: Enforcer
2001 (PC)

XCOM
2011 (PC, Xbox 360)

Call of Duty: Black Ops

CONCEPT ■ Il gioco più ambizioso di sempre ci catapulta virtualmente tra le tensioni e gli scontri della Guerra Fredda.

Ombre di soldati nel conflitto invisibile

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3, PC, Wii
Origine: USA
Developer: Treyarch
Publisher: Activision
Uscita: 9 Novembre
Genere: FPS
Giocatori: TBA

Profilo della Guerra Fredda

Periodo caratterizzato da un clima di tensioni politiche tra Stati Uniti e Unione Sovietica, l'epoca della Guerra Fredda offre una gran varietà di spunti per gli sviluppatori di un titolo come Call Of Duty, molti di più di quanti ne fornirebbe un singolo conflitto. In questo caso, ci sono quasi cinquant'anni di storia e di eventi assolutamente perfetti per trarre ispirazione. Speriamo che Treyarch si impegni al massimo per creare un FPS all'altezza di questo progetto.

Storia della Guerra Fredda

Command & Conquer: Red Alert
1996 (Multi)

Operation Flashpoint: Cold War Crisis
2001 (PC)

Metal Gear Solid 3: Snake Eater
2004 (PS2)

Cold War
2005 (PC)

Non deve essere facile lavorare sapendo di avere puntati addosso gli occhi dell'intero mondo videoludico. Eppure, sviluppando il seguito di quel Call Of Duty: Modern Warfare 2 che nel 2009 ha raggiunto record tanto importanti quanto difficili da bissare, Treyarch deve decisamente trovarsi in questa scomoda posizione.
A meno di un anno di distanza, l'hype intorno a Call Of Duty non accenna a spegnersi e Black Ops scala a velocità vertiginosa le classifiche di prevendita, saturando i canali internet con la propria ingombrante presenza, seminando frammenti di sé in giro per la rete, pronti per essere giudicati da una folla di fan e di critici in famelica attesa. Avendo giocato un ruolo finora da comprimari nei confronti di Infinity Ward, ai ragazzi di Treyarch è finalmente offerta l'opportunità di affiancare il proprio nome a quello della principale serie del mondo degli FPS in maniera definitiva. Treyarch come sinonimo di Call Of Duty? È un'occasione da non perdere.
Nonostante gli orpelli e i fronzoli di vario genere, la caratteristica più evidente del nuovo Black Ops è che in ogni momento sembra gridare Call Of Duty. Intermezzi insoliti e di straordinaria qualità si alternano al gameplay regolare della serie in maniera fluida e suggestiva, per un risultato decisamente migliore rispetto a quanto avveniva occasionalmente in passato, a voler essere sinceri.
Queste particolari sezioni hanno ottenuto una nuova dimensione in termini di guadagnata libertà, svincolando la serie dagli obblighi dei canoni troppo stringenti del genere FPS, rinnovandone il gameplay e l'esperienza.
Durante i primi livelli della demo che ci è stata fatta provare, dal veicolo di ricognizione sul quale ci trovavamo abbiamo potuto organizzare, avvisare e comandare un manipolo di soldati rimasti a terra. Questa sezione dalla componente strategica vagamente accennata ci è stata offerta, prima di atterrare per lanciarci nella tradizionale mischia della battaglia a piedi che negli anni ci ha svezzato.
Questo significa che Black Ops lascerà il monopolio a momenti come questo che i fan duri e puri della serie, tutto sommato, potrebbero anche non apprezzare? Non per l'esattezza, come ci tiene a spiegare il capo dello studio Mark Lamia.
"L'idea è quella di permettere di coordinare le azioni dei soldati in particolari momenti di gioco per poi tornare al furore della battaglia vera e propria", ammette. "Quanta presenza è destinata a queste sezioni nel gioco completo però, non saprei ancora dirlo con certezza: stiamo ancora definendo queste caratteristiche in maniera più precisa. Quanto vi abbiamo mostrato serve principalmente a rendervi l'idea della varietà del gameplay. Potrete fare cose mai viste in nessun altro Call Of Duty, che si integreranno alla perfezione con la narrazione portata avanti dalla storia e speriamo che queste varianti alimentino la curiosità del giocatore portandolo a chiedersi 'cosa ci sarà dopo?'".
Si tratta di una mossa coraggiosa da parte di Lamia e colleghi, che impavidamente decidono di inserire elementi di notevole estraneità nella formula di uno degli shooter tra i più duri e puri attualmente presenti sul mercato, tuttavia dalle parti di Treyarch sembrano essere abbastanza fiduciosi sul fatto che il pubblico accoglierà pacificamente anche queste novità.
Nonostante tali premesse, non aspettatevi la latitanza del gameplay classico che ci ha fatto apprezzare la serie e l'ha resa celebre. "Ci saranno situazioni abbastanza tradizionali e altre totalmente originali. L'idea dietro questa alternanza di meccaniche di gioco è quella di progredire in maniera misurata, offrendo sezioni adrenaliniche ed esaltanti inframmezzate da momenti più riflessivi", continua Lamia.
L'idea di questo tipo di equilibrio non può che farci piacere, una delle carenze della serie negli anni è stata senza dubbio rap-

> "Vogliamo offrire ambientazioni uniche ed esclusive. Stiamo lavorando sodo per creare una giungla che vi lasci a bocca aperta"
> MARK LAMIA TREYARCH

■ Nonostante non possiamo non domandarci se sia saggio, da parte di un soldato impegnato in una missione sotto copertura, tatuarsi sul braccio il nome della propria unità, la scelta di farci impersonare un membro dei fantomatici SOG non può che aprire la porte a interessanti e originali trovate di gameplay.



■ Up: Non saremo dei semplici passeggeri nelle sequenze aeree di Black Ops, ma avremo il pieno controllo, per la prima volta nella serie, del velivolo che ci ospita. Right: La lotta contro i comunisti non si svolgerà solo in Vietnam o sui campi di battaglia. Il gioco ci porterà anche a stanare i sovietici all'interno delle loro basi.

DIVERTIMENTO DISTRUTTIVO

La modalità Veterano della serie è sempre stata un elemento dalla godibilità in un certo senso altalenante. Il bilanciamento tra fatica e soddisfazione, che in Call Of Duty 2 era equilibrato dal buon sistema di ricompense, non sempre negli altri capitoli si è rivelato altrettanto efficace. Lamia ci parla di come livellare alla perfezione entrambe le caratteristiche. "Giocare come veterano è sempre difficile, almeno quanto lo è capire, da sviluppatore, quando si è superato il limite rendendo il gioco troppo ostico", ci ha detto, prima di essere interrotto da Olin: "Ma c'è comunque una grande fetta di utenza che apprezza questo tipo di sfide e che non vorrebbe vederne abbassato il livello. Vogliono faticare e sudare per ottenere punteggi alti in single player, e noi non abbiamo intenzione di deluderli". Abbiamo già capito: rispolvereremo a dovere il nostro bagaglio di imprecazioni.





A PROVA DI BOMBA

Se l'idea delle armi stravaganti non vi convince, ecco la dichiarazione di Lamia in proposito: "Abbiamo tratto ispirazione da armi reali. Il Maggiore John Plaster, veterano della guerra ed ex membro dei SOG, ci ha raccontato che prima di prendere parte a una missione, gli agenti venivano condotti in queste armerie dove potevano scegliere liberamente con cosa equipaggiarsi. Al suono di queste parole la nostra reazione è stata qualcosa del tipo 'Davvero? Da videogiocatori, questo è esattamente quello che vorremmo avere l'occasione di fare'. Potevano utilizzare qualsiasi tipo di arma esistente e avere accesso a quelle sperimentali. Quei ragazzi erano il meglio del meglio e se avevano bisogno di qualcosa, semplicemente se la prendevano".

presentata dalla scelta di prediligere un tipo di azione quasi continua, laddove titoli di generi anche differenti proponevano soluzioni forse meno vistose ma di sicuro, entro certi termini, più complete.

Scivolare dietro al nemico per ingaggiare combattimenti silenziosi, per esempio, produce terreno fertile per ottenere sequenze di gioco incredibilmente intense, tuttavia, è altrettanto possibile farsi strada a suon di granate e proiettili se far fuori i soldati nell'ombra non vi sembra una strategia adeguata ai vostri gusti.

"Le performance del motore grafico sono state studiate per ottenere risultati praticamente identici su ogni piattaforma. Fatta eccezione, com'è ovvio, per il Wii, sul quale un team a parte sta lavorando per dare alla luce una versione alternativa del gioco," spiega Josh Olin, community manager di Treyarch. "Abbiamo gruppi di sviluppatori che si concentrano specificamente sulle diverse versioni per far fronte alle differenze tra le architetture delle varie piattaforme e curandone le sfumature di programmazione".

Riguardo al fatto di produrre il gioco per tutte le piattaforme esistenti, Lamia ha poi aggiunto: "Non partiamo dall'idea di dover produrre il nostro gioco per diverse piattaforme e quindi di adattarne il contenuto per renderlo idoneo alle diverse console. Questo non è un approccio corretto. Il metodo consiste nel produrre il miglior gioco possibile per farlo poi funzionare, con i dovuti adeguamenti, su ogni piattaforma da noi presa in considerazione".

È ovviamente troppo presto per constatare realmente l'efficacia di questa teoria, ma Treyarch è completamente impegnata su Black Ops, il che fa ben sperare.

Da quanto ci è stato detto da Olin, "Si tratta di un gioco immenso, e avevamo talmente tante idee e progetti ambiziosi da portare avanti che abbiamo ritenuto necessario concentrare ogni nostro elemento nella produzione. Fin dal primo giorno, abbiamo fatto sì che ci fosse un team dedicato esclusivamente allo sviluppo del multiplayer, le risorse di un altro gruppo sono state concentrate sulla modalità cooperativa, e ovviamente abbiamo destinato un'intera parte dei nostri allo sviluppo del single player". Olin ha poi continuato: "Ogni nuova iterazione della serie Call Of Duty ha spostato il limite al di là di quanto precedentemente raggiunto. E Black Ops farà lo stesso. Abbiamo accettato questa sfida sapendo di dover raggiungere nuovi traguardi. Grandi aspettative ci attendono al varco,



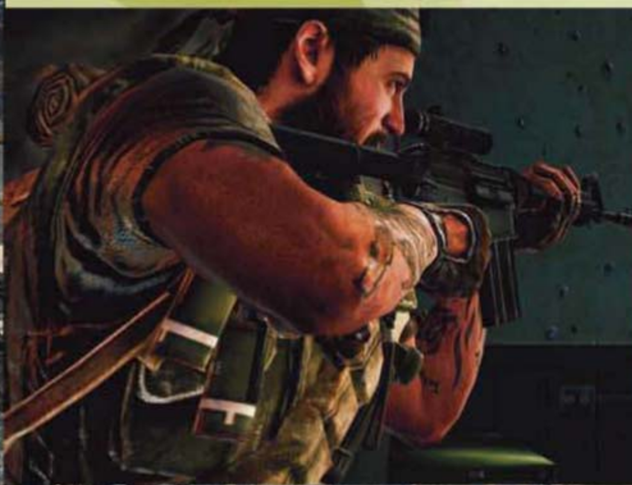
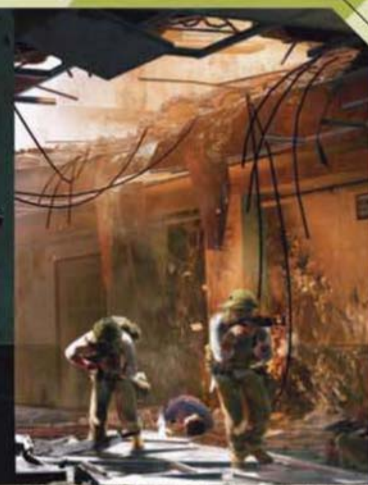
> "Abbiamo accettato questa sfida sapendo di dover raggiungere nuovi traguardi. Grandi aspettative ci attendono al varco, per questo dobbiamo consegnare a chi le nutre un gioco della miglior qualità possibile"
>
> JOSH OLIN TREYARCH

Up: Gli appassionati delle missioni di infiltrazione tra i ghiacci di Modern Warfare 2 in Black Ops avranno esattamente quello che cercano. Right: Rimane da capire quante libertà si sono presi gli sceneggiatori nel reinterpretare i momenti cruciali della Guerra Fredda. Le incursioni americane in territorio sovietico sono tutt'ora lasciate in gran parte alla speculazione degli storici. La serie si è evoluta parecchio dai rigidi canoni di verosimiglianza dei primi capitoli. Down: La parentesi vietnamita in Black Ops si estenderà fino al confinante Laos.



Left: La guerra del Vietnam ha trovato una propria collocazione in diversi videogiochi, in passato. Tuttavia, deve ancora arrivare il titolo che renda giustizia all'argomento almeno come è stato fatto con la Seconda Guerra Mondiale. Black Ops si propone di riuscirci, pur mettendo in scena l'operato delle sole forze speciali.







per questo dobbiamo consegnare a chi le nutre un gioco della migliore qualità possibile".

Tuttavia, quello che veramente ci interessa del nuovo Black Ops è la sua originale ambientazione. Il vederci sopraffatti dal ventaglio di possibilità che si distende generoso negli spazi della nostra fantasia guerrafondaia sembra divertire Lamia.

"Ho fatto bene il mio lavoro!", afferma ridendo, ma le risposte che ansiosamente attendiamo sembrano tardare.

"Non sto evitando di rispondere... no, non è vero, lo sto intenzionalmente facendo, ma cercherò di dirvi quanto più possibile. Stiamo cercando di creare una storia profonda e intrigante, gran parte della quale si snoda attraverso la cornice storica di riferimento."

Entrambe le missioni che abbiamo affrontato saranno ambientate nel 1968, ma Lamia si è affrettato ad aggiungere che Black Ops attingerà a piene mani dagli eventi che hanno caratterizzato il periodo storico della Guerra Fredda. "Ci saranno numerose destinazioni da visitare, momenti storici diversi da vivere. Una delle cose che vogliamo fare è quella di mettere in scena l'evoluzione dei personaggi nella progressione temporale. Non si tratta ovviamente dell'obiettivo principale del gioco, ma è qualcosa alla quale tenevamo e che ci ha permesso di conferire alle personalità dei nostri protagonisti maggiore spessore. Per questo li troverete cambiati nel 1968 rispetto a come li avevate visti, tanto per dire, nel 1963. Quel lungo e interessante periodo rimane ancora oggi ammantato del velo di paure, inganni, paranoie e incertezze che lo hanno segnato. Tutti questi elementi emergono minacciosi mentre l'equilibrio dell'intero pianeta oscilla pericolosamente sul baratro della distruzione. Nella storia del nostro gioco, e in tutto il resto, abbiamo cercato di ricreare questo tipo di sensazioni. Vogliamo far sì che il giocatore avverta realmente il proprio intervento come cruciale all'interno di un meccanismo che viene spinto sempre più verso un limite quasi raggiunto. E così sarà. Giocherete la parte dell'eroe e il vostro compito sarà salvare il mondo, quello vero. In che modo? Fortunatamente c'è un gran numero di possibilità interessanti e uniche per farlo, abbiamo in serbo molte sorprese per voi giocatori. Il risultato è qualcosa di sicuramente mai visto prima d'ora. Ne siamo certi". |||

Arianna Buttarelli

"Solo le decisioni che prenderete e le scelte che farete potranno determinare il futuro dell'umanità"
COMUNICATO STAMPA EIDOS MONTREAL





VOLARE TROPPO VICINI AL SOLE

L'originale Deus Ex vedeva i giocatori salire di livello attraverso complessi alberi di abilità. Di contro, qui vi limiterete ad acquistare sostituzioni meccaniche per le parti del vostro corpo. Troverete in tutto 19 arti bionici, potenziabili per renderli sempre più forti. Gli occhiali di Jensen, che ricordano quelli di JC Denton, vi consentiranno di vedere i nemici attraverso le pareti e di analizzare le strutture per trovare punti cedevoli, attraverso cui potrete poi farvi strada grazie ai moduli di potenziamento della vostra forza fisica. Il sistema di atterraggio Icarus, dal canto suo, vi permetterà di saltare a tre metri d'altezza e di atterrare silenziosamente e senza danni o, al contrario, di sbattere violentemente a terra tenendo premuto il pulsante di fuoco. Potrete inoltre sbloccare abilità di lettura e controllo mentale, che permetteranno a Jensen di districarsi meglio nelle conversazioni o di costringere i nemici più influenzabili ad agire per suo conto.

LEFT Nel corso delle conversazioni, il sistema di dialoghi di Human Revolution è un botta e risposta in cui il giocatore seleziona tattiche generiche quali "insistere", "consigliare" e "individuare". Come in LA Noire, dovrete giudicare dalle risposte dei PNG se l'approccio dà i frutti sperati.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3, Xbox 360, PC
Origine: Canada
Developer: Eidos Montreal
Publisher: Square Enix
Genere: GdR action
Uscita: 2011
Giocatori: 1

Profilo dell'alterazione corporea

Il concetto di transumanesimo ha spaccato la comunità scientifica. Ronald Bailey lo ha definito "il movimento che esemplifica le aspirazioni più temerarie, coraggiose, immaginifiche e idealistiche della storia". Francis Fukuyama lo ha etichettato come l'ideale più pericoloso al mondo. I videogiochi, apparentemente, sembrano allinearsi a quest'ultima visione: i potenziamenti biologici raramente portano a qualcosa di buono.

Storia dell'alterazione corporea

System Shock
1994 (PC)

Deus Ex
2000 (PC)

Quake 4
2005 (Multi)

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
2008 (PS3)

Deus Ex: Human Revolution

CONCEPT Assumeremo il controllo di Adam Jensen, protagonista di un noir cyberpunk ambientato 25 anni prima della storia di JC Denton e che ancora una volta mette la libertà di scelta in primo piano.

"Noi siamo ciò che scegliamo.
E possiamo scegliere di allontanare l'umanità da queste tenebre"

Ad appena dieci anni di età, Deus Ex di Warren Spector e Harvey Smith è già considerato un classico sulla fiducia e spesso si ritrova citato a fianco di Half-Life e Doom nei dibattiti sull'impatto che taluni giochi hanno avuto sul medium in generale.
Ma se il contributo di Half-Life nella narrazione interattiva e quello di Doom nel design ambientale sono facili da delineare, è più difficile dare un volto ai traguardi di Deus Ex. Ciò che faceva era, per il tempo, del tutto senza precedenti, e si è trattato di uno dei primi videogiochi a fondere consapevolmente in sé più generi. Ancora oggi ci appigliamo disperatamente a classificazioni quali "platform" e "FPS", ma queste gabbie diventano di giorno in giorno più inadeguate e presto non basteranno più a definire ciò che una data esperienza offre. BioShock è solo un FPS? Metal Gear Solid è solo un action adventure? Ovviamente no. Deus Ex dimostrava già allora che tali rigide definizioni sono insufficienti e che i videogiochi sono capaci di molto di più. Deus Ex offriva azione, fasi stealth, scelte e dialoghi: non era solo uno sparatutto, bensì qualcosa di decisamente meno inquadrabile. La più grande sfida per Eidos Montreal sarà riuscire a replicare questo traguardo nel clima odierno: qualunque altra cosa sarà considerata un fallimento dai fan dell'IP. Considerato che nessuno dei membri del team di sviluppo aveva lavorato al gioco originale, molti di quei fan hanno già trovato un motivo di preoccupazione. Eppure, le impressioni iniziali di Human Revolution riescono in qualche modo a dissiparle. Il gioco è ambientato 25 anni prima dell'originale Deus Ex, un'epoca in cui i potenziamenti biomeccanici sono largamente utilizzati ma già in procinto di essere sostituiti dalla nanotecnologia. Gli impianti cibernetici hanno un aspetto più retro: sono di levigata plastica, ma comunque più evidenti e meccanici, e sostituiscono gli arti anziché essere nascosti al di sotto.
Anche gli ambienti evocano un'atmosfera analoga. Nelle cinque metropoli in cui si svolge il gioco, che includono Montreal, Detroit e Shanghai, i megaschermi pubblicitari e i bui distretti industriali punteggiati dalle luci al neon restituiscono un'estetica vicina a Blade Runner, in cui la vecchia tecnologia viene inesorabilmente divorata dalla nuova. Shanghai, per esempio, è completamente dominata da una delle aziende leader della cibernetica, e quando il governo ha impedito alla corporazione di espandersi, ha semplicemente costruito una nuova città sulla vecchia, oscurando quest'ultima in un buio perpetuo. I giocatori esploreranno queste città tramite gli occhi cibernetici di Adam Jensen, specialista in sicurezza rimasto quasi ucciso durante un violento attacco e salvato, suo malgrado, da una manciata di potenziamenti a uso militare forniti da un generoso benefattore.
Come per il primo episodio, Human Revolution non è uno sparatutto, bensì è più propenso alla furtività. I livelli sono progettati in modo da scoraggiare un approccio a pistole spianate: Jensen è sì pesantemente potenziato, ma tre o quattro proiettili basteranno ad atterrarlo. Di conseguenza passerete molto tempo a restare nascosti e a eliminare i nemici in corpo a corpo: un tocco del pulsante attiva un attacco non letale, mentre tenerlo premuto innesca un'animazione di morte incredibilmente violenta in cui la telecamera passa alla terza persona e dove solitamente le lame retrattili di Jensen trafiggono parti assai dolorose.
Questi assalti brutali sono regolati da una scorta limitata (ma aumentabile) di tacche di energia.
Comincerete ogni missione con l'indicatore al massimo, ma abilità come le suddette mosse corpo a corpo consumeranno le tacche, costringendovi una volta terminate a prestare molta attenzione fino al ritrovamento di qualcosa che le ricarichi. Questo sistema garantisce che i giocatori non si limitino a infilare livelli uno dopo l'altro e che piuttosto pensino tatticamente per superare illesi ogni scenario.
A fianco di fasi di combattimento, hacking e stealth e di una gamma di potenziamenti, Human Revolution offre poi una sana dose di opzioni diverse, presentando l'ampiezza di idee del predecessore in una veste più rifinita, fluida e profonda, e già risulta più fedele agli elementi da esso stabiliti rispetto al più edulcorato Invisible War.
A Human Revolution, senza dubbio, il nome di Deus Ex calza bene. È un peccato, dunque, che dovremo attendere fino al 2011 per giocarlo, ma era indubbio che un titolo così grande e complesso avrebbe richiesto una certa pazienza da parte nostra.

Virginia Petrarca





“I videogiocatori saranno deliziati dagli elementi che renderanno la versionePS3 di Portal la migliore su qualsiasi console”

GABE NEWELL VALVE SOFTWARE

Portal 2

CONCEPT ■ Dopo la rivelazione di Portal, incluso come bonus a sorpresa nell'Orange Box, GLaDOS e Chell tornano in un sequel ufficiale accompagnate da una schiera di nuovi personaggi e di elementi che faranno fumare le vostre sinapsi.

È difficile esagerare la nostra soddisfazione...

Portal era un'elegante e originalissima prova di game design che si è rivelata riuscita sotto più di un aspetto, partendo dal suo discreto e delicato tutorial per arrivare al suo articolato e finemente umoristico scontro finale. Quando dunque il suo seguito si sforza di insegnare ai giocatori qualche nuovo trucco da affiancare al dispositivo di teletrasporto del titolo, è importante ricordare che la meraviglia di Portal si rivelava nei momenti in cui decifravamo il segreto di una stanza particolarmente difficile dopo innumerevoli sforzi: la sensazione di essere più intelligenti di quanto si pensasse attestava senza dubbio la validità della curva d'apprendimento insita nel design.

È innegabile che Portal 2 vi porterà a spremervi ancor di più le meningi con le nuove meccaniche dei puzzle, ma le nostre esperienze iniziali ci dicono che anche il senso di appagamento aumenterà esponenzialmente rispetto al 2007.

Dopo aver distrutto i laboratori di Aperture nell'originale, la protagonista Chell tornerà fra le pareti un tempo bianche del covo di GLaDOS solo per scoprire che madre natura le ha reclamate per sé, ricoprendo di vegetazione l'intero edificio. Avrete un nuovo alleato nelle vesti di Wheatley, un nucleo di personalità somigliante a GLaDOS per aspetto e senso dell'umorismo (più un accento britannico come simpatico bonus), ma benevolo e in grado di aprire porte e indicare aree segrete. Una serie di brevi puzzle porterà alla riattivazione di GLaDOS, naturalmente ancora viva come da canzone conclusiva del primo Portal.

In Portal 2 sono presenti più elementi ambientali con cui scendere a patti. Alcuni esempi sono le Aerial Faith Plate, piattaforme quadrate che catapultano giocatore e oggetti attraverso la stanza, e il Thermal Discouragement Beam, un laser caricato che può perforare gli oggetti ed essere orientato per mezzo dei portali e dei Weighted Pivot Cube (dando

DOWN La novità dell'idea centrale di Portal è conservata anche nel suo sequel, che in più svela con i suoi elementi extra nuovi modi per divertirsi con la Portal Gun. Valve riconosce chiaramente l'importanza dello humour nell'universo di Portal: GLaDOS ha sempre la sua esilarante voce artificiale.



PORTALI PER DUE

Una delle caratteristiche più significative annunciate per Portal 2 è la modalità co-op, in cui due giocatori assumeranno il controllo di una torretta e di un nucleo di personalità nel tentativo di fuggire da Aperture Labs. Si tratta di una modalità campagna distinta dal gioco principale, con puzzle pensati appositamente, a partire dalla premessa che entrambi i giocatori brandiranno una Portal Gun. Dovremo quindi aspettarci accese liti riservate a rompicapo particolarmente difficili. Non è chiaro se il co-op di Portal 2 conterrà un coefficiente narrativo altrettanto significativo, ma visto il mutamento di ruolo nel modello di Portal, siamo fiduciosi che nelle partite per due giocatori sarà data pari enfasi alla storia.

DOWN Il fatto che il gioco esca su PS3 è considerato una gran cosa, ma già nella sua prima incarnazione sulla console, Portal era uno degli elementi che meno hanno sofferto nella transizione di The Orange Box.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PC, Mac, PS3, Xbox 360
Origine: USA
Developer: Valve Corporation
Publisher: TBA
Uscita: 2011
Genere: Puzzle
Giocatori: 1-2

Profilo Valve Corporation

Il cofondatore Gabe Newell ha lasciato Microsoft nel 1996 per fondare Valve Corporation, che due anni dopo avrebbe lasciato il segno con l'acclamato Half-Life. Fra le menti principali dietro Steam, Newell ha contribuito a portare la compagnia al successo, tanto con i suoi design lungimiranti che con le filosofie economiche.

Storia Valve Corporation

Half-Life
1998 (PC, PS2)

Counter-Strike
2000 (PC, Xbox)

Half-Life 2
2004 (PC)

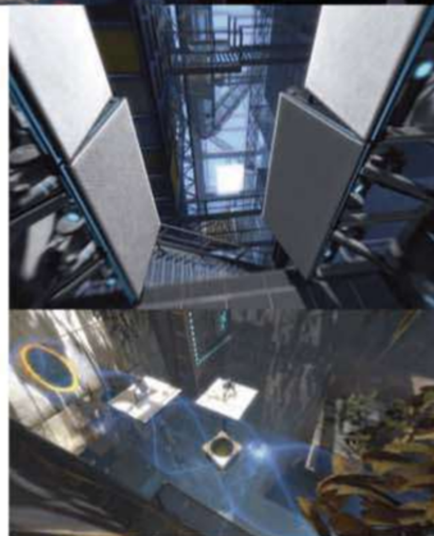
Half-Life 2: Episodio Uno
2006 (PC)

vita a versioni decisamente più elaborate dei puzzle con gli schermi riflettenti in Resident Evil 4 e 5). Nei livelli ostruiti da elementi di disturbo, la chiave di volta sarà lo Pneumatic Diversity Vent, un grosso aspiratore che consuma qualunque cosa sia posta al suo interno e che formerà ovviamente un connubio perfetto con le abilità della Portal Gun, dato che i nemici potranno così essere scagliati nella linea d'azione dell'aspiratore. Le aggiunte più visivamente riconoscibili sono senza dubbio l'Excursion Funnel, un raggio traente che sposta lentamente gli oggetti negli scenari (e può essere orientato con un portale) e due liquidi simili a vernice in grado di alterare le proprietà delle superfici: il Propulsion Gel e il Repulsion Gel. Il primo trasforma ciò che tocca in una distesa scivolosa da percorrere a grande velocità, mentre l'altro crea superfici simili a reti elastiche ideali per rimbalzare tra le pareti e varcare strapiombi. Ancora una volta, i portali potranno essere usati per sparare strategicamente questi gel, creando più spinta e scavalcando ostacoli più consistenti. Il Propulsion Gel è probabilmente il più esaltante dei nuovi elementi, non fosse altro che per l'effetto visivo che si crea spargendolo sulle superfici e per la gratificazione generata scivolando attraverso il livello. Anche se questa raffica di nuovi elementi e la loro buffa onomastica promettono di sommergere i giocatori di nuove idee, è importante precisare che l'obiettivo di Valve è amalgamarli con cura nell'insieme di abilità preesistenti da Portal. Aspettatevi tutorial integrati e invitanti come prima; Valve non intende mandarvi allo sbaraglio,



ma presentarvi uno per volta i nuovi strumenti, come sempre facili da capire e difficili da padroneggiare. Ci verrà così offerta una panoramica su quello che emergerà alla fine del secondo viaggio del giocatore negli Aperture Labs; grazie al lavoro in concerto di queste nuove abilità, Portal 2 appare ammirevolmente complesso. Al maturare di quella che era al tempo una semplice curiosità inclusa in The Orange Box in una serie indipendente, ci rendiamo però conto che l'unico aspetto che il sequel probabilmente non riuscirà a riprodurre sarà la piacevole brevità di Portal, che non minacciava mai di durare più del necessario. Stiamo comunque parlando di Valve, maestra nella calibratura del ritmo delle sue opere, e dunque ci aspettiamo che il nostro secondo addio a GLaDOS si rivelerà intensamente appagante quanto il primo.

Virginia Petrarca



UP Ci aspettiamo un'uscita da scaffale di Portal 2 su console piuttosto che un semplice download. Il fatto che il contenuto sia almeno raddoppiato e la presenza del co-op giustificheranno quasi certamente un prezzo più elevato.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3, Wii, DS, Xbox 360
Origine: USA
Publisher: Electronic Arts
Developer: Harmonix
Genere: Musicale
Uscita: Fine 2010
Giocatori: 1-7

Rock Band 3

CONCEPT ■ Harmonix torna alle origini e ci fa ricordare perché ci siamo innamorati, in principio, dei giochi musicali. O per lo meno, queste sono le intenzioni del gioco.

I giochi musicali non sono morti

Per un attimo terrificante, il futuro dei giochi musicali ci è sembrato quanto mai confuso: due serie in competizione che offrivano un'esperienza completa di tutti gli strumenti di una band e con un catalogo di canzoni che spaziava in tutto il vasto mondo del rock. Fortunatamente, la situazione è durata il tempo che è servito ad Activision per lanciare una serie infinita di sequel, espansioni e spin-off, decidendo di non permettere al suo pubblico di scaricare singole canzoni e creare playlist personalizzate. In pratica, pochi minuti. Questo modo di approfittare biecamente dei giocatori per guadagnare dalla gallina dalle uova d'oro di turno non è mai piaciuto ai diretti interessati, tanto meno a chi scrive recensioni su questo tipo di giochi, e la strategia appena descritta è fallita totalmente (e con grande soddisfazione da parte nostra). Guitar Hero: World Tour è stato un successo sul mercato, ma i cinque giochi pubblicati da Activision nel corso del 2009 non hanno ottenuto gli stessi numeri neanche sommati insieme. La decisione di tornare ai principi della serie con Warriors of Rock piacerà sicuramente a chi ama l'heavy metal e i record di punteggio, ma il marchio d'infamia del guadagno facile non è semplice da cancellare. Ora, invece di andare avanti, Guitar Hero si ritira in territori già esplorati, nella terra promessa delle vendite sicure.

Rock Band 3, invece, sembra guidato totalmente dall'amore per la musica, e dal desiderio di condividere questo sentimento attraverso alcune nuove e innovative idee. In primo luogo, è da considerare la "keytar", il nuovissimo strumento del gioco, che da solo ha le potenzialità per aprire nuovi mondi davanti agli occhi degli appassionati di Rock Band. Qualsiasi canzone che contempli la presenza di pianoforte, organo, tastiere o, appunto, keytar, adesso offrirà possibilità incredibili: pensate all'intro delirante di "Bat out of Hell" dei Meatloaf, alla maestosità di "It's My Life" dei Talk Talk, al soul e al funk e a numerosissime canzoni pop degli anni '80. Harmonix sta anche investendo moltissimo tempo nel riadattare tutte le canzoni che abbiano queste caratteristiche nel suo vecchio catalogo.

Ma una delle aggiunte più interessanti di Rock Band 3 è senz'altro la Modalità Pro, il passo successivo nella missione di Harmonix volta a incoraggiare un sempre maggiore apprezzamento della musica da parte del suo pubblico. Invece dei soliti, famosi bottoni colorati, questa modalità vedrà lo schermo diviso in sei linee che rappresentano le sei corde di una chitarra, e numeri che mostrano su quale delle 17 sezioni del manico della chitarra va suonata la nota in questione. Insomma, l'equivalente di un tabulato vero e proprio.

Naturalmente, l'idea può funzionare solo se le periferiche hanno sei corde, perciò Harmonix sta per far uscire una nuova serie di chitarre con 102 pulsanti, che sono, a tutti gli effetti, veri strumenti musicali pienamente funzionanti. Ci sarà anche una modalità Pro per i piatti della batteria, mentre la keytar sarà compatibile con tutte le modalità del gioco. Inoltre, potrete usare qualsiasi tastiera MIDI, batteria o chitarra, in Rock Band 3: vi basterà semplicemente sfruttare un adattatore, perciò non ci sarà bisogno di comprare le periferiche ufficiali, se già avete un equipaggiamento dello stesso tipo. Abbiamo ancora qualche dubbio su come andranno a funzionare in gioco keytar e batteria, perché per esempio la keytar coprirà due ottave, mentre le immagini finora divulgate mostrano a schermo solo un'ottava e mezza, ma siamo anche certi che queste piccole questioni saranno chiarite non appena potremo mettere le mani sul gioco per provarlo a dovere.

Già con queste informazioni iniziali, è chiaro che Rock Band 3 vuole rappresentare una costante evoluzione della filosofia di design di Harmonix, nonché un progetto molto più interessante di Warriors of Rock. Finora, solo la batteria era stata simile a un vero strumento musicale, ma tutto sta per cambiare. Se riuscirete a suonare una canzone in modalità Pro, state pur certi che sarete in grado di suonarla anche su una chitarra vera. E con una simile soddisfazione che attende chi riuscirà a meritarsela, ottenere un record di punti con le vecchie regole sembra improvvisamente cosa da poco. |||

Francesca "Franny" Noto

I peggiori giochi musicali di sempre

Il rapporto tra industria dei videogiochi e giochi musicali è spesso andato vicino all'autodistruzione. Prodotti eccellenti come The Beatles: Rock Band e DJ Hero sono riusciti a salvare la situazione, ma negli ultimi tre anni ci sono stati numerosi giochi mal costruiti, realizzati di fretta e, in definitiva, del tutto orrendi.

Storia dei peggiori giochi musicali

Samba De Amigo
2007 (Wii)

Guitar Hero: On Tour
2008 (DS)

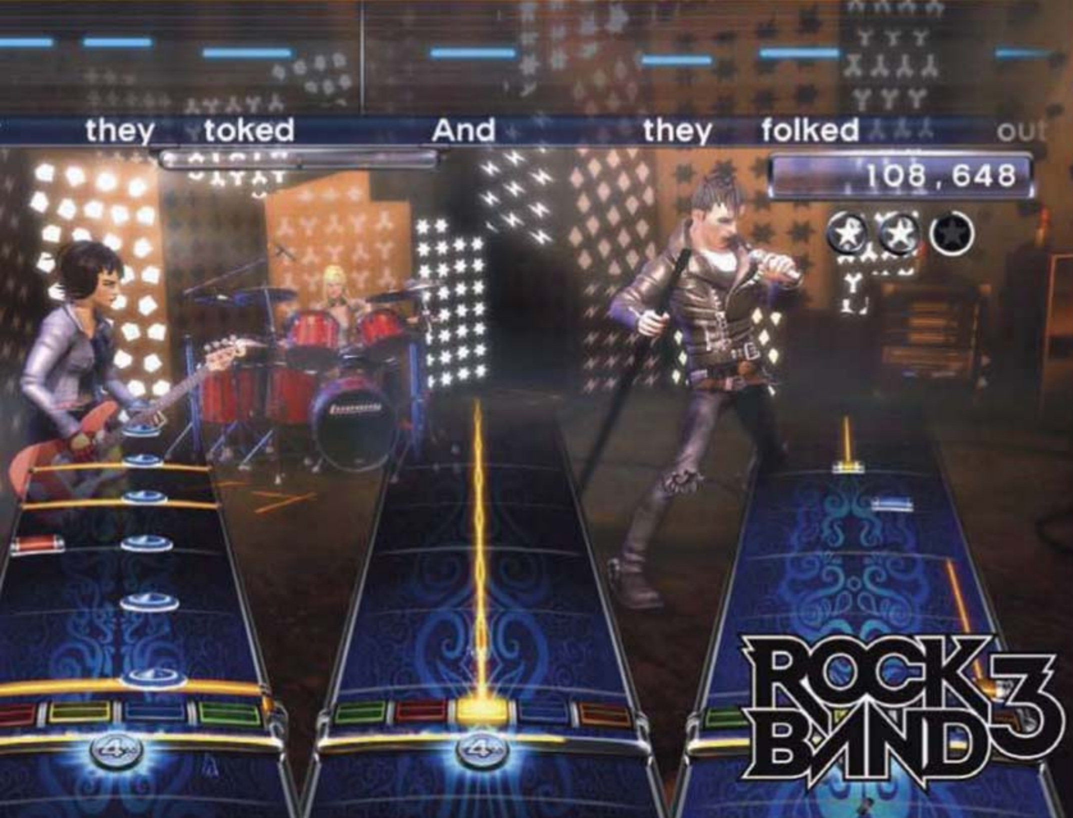
Battle of the Bands
2008 (Wii)

We Rock: Drum King
2009 (Wii)

Guitar Hero: Van Halen
2010 (Multi)



■ UP Nonostante un maggiore realismo, quel che abbiamo visto finora fa pensare che Rock Band 3 offrirà molta più follia cartoonesca nella caratterizzazione dei personaggi. Tra le mise disponibili, anche quella di un gigantesco albero di Natale. Bizzarro, per non dire di peggio...



DOWN La keytar si potrà utilizzare per suonare le parti del basso e della chitarra di qualsiasi canzone, il che la rende un pezzo di grande valore.

RICERCA AVANZATA

Le canzoni di Rock Band assommano ormai a circa 2000, e con le nuove possibilità che si apriranno grazie alla keytar, trovare la track che desiderate potrebbe diventare complicato. Per evitare i problemi, Harmonix sta per introdurre dei criteri di ricerca avanzata che vi permetteranno di filtrare le canzoni per lunghezza, genere, votazione e altri aspetti. I giocatori potranno anche dare il loro giudizio alle canzoni, e questo influenzerà anche la creazione delle playlist random: le canzoni più amate compariranno più di frequente, al contrario di quelle con i voti più bassi. Piccoli dettagli, ma che faranno la differenza, con l'arrivo di Rock Band 3 e di tutte le sue innovazioni.

"Rock Band 3 innoverà e rivoluzionerà il genere musicale ancora una volta, proprio come Harmonix ha fatto col primo gioco della serie"

ANNUNCIO DI HARMONIX SU FACEBOOK

Guitar Hero: Warriors of Rock

CONCEPT Si torna al reame dell'heavy metal da cui Guitar Hero era originariamente uscito, e con questo la serie offre una storia piacevole e più rumore che mai.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3, Wii
Origine: USA
Developer: Interno
Publisher: Activision
Genere: Musicale
Uscita: Fine 2010
Giocatori: 1-8

Profilo dei giochi metal

Fin dalle sue origini, l'influenza del rock classico e dell'heavy metal nel design dei videogiochi è stata notevole. Alcuni la mettono in mostra più di altri, e questa generazione ha creato alcuni dei titoli più metal di tutti i tempi, tra cui probabilmente la quintessenza stessa del genere, Brütal Legend.

Storia dei giochi metal

Doom
1993 (Multi)

Kiss: Psycho Circus: The Nightmare Child
2000 (Multi)

Guilty Gear XX: Accent Core
2008 (Multi)

Heavy Metal is the Law

Mantenere Guitar Hero sulla cresta dell'onda è stata una delle maggiori fatiche di Activision, negli ultimi anni. Mentre la serie di Rock Band di EA offre un fronte (quasi) unico e centinaia di canzoni tra cui scegliere, la serie rivale si è ritrovata a zoppicare molto di più: a parte le uscite dedicate a una singola band, c'è stata una virata verso il "qualcosa per chiunque", che ha posto ogni nuovo capitolo in diretta competizione con la sempre più vasta collezione di canzoni di Rock Band. E così, il project director Brian Bright ha pensato bene di tornare alle origini, con questo Warriors of Rock che cercherà di riconquistare il feeling iniziale di Guitar Hero e i suoi fan più accaniti.

"Per noi, è stato un ritorno a ciò che aveva reso grande la serie al principio, con i primi tre titoli. World Tour e GH5 hanno cercato di piacere a tutti, successivamente", spiega Bright. "Ma penso che non potrà mai accadere una cosa simile. Il massimo che può capitare è che vi piacciano un paio di canzoni nella tracklist, e di certo non andrete a comprare il gioco solo per quelle". Quindi, per riprendere le redini della serie, il sesto Guitar Hero ottiene il titolo di Warriors of Rock e torna alle sue origini, pur offrendo tutta una nuova serie di caratteristiche e funzionalità, oltre a un'apparente enfasi verso il lato più "heavy" della musica. Quella che era un tempo la modalità Carriera sarà dominata da una storia sopra le righe e molto in tema, in cui bisognerà andare alla ricerca di una chitarra leggendaria e nuovi personaggi verranno reclutati via via, per poi evolversi in forma Warrior, cosa che farà ovviamente migliorare le loro abilità e cambierà drasticamente il loro aspetto: Lars diventerà una specie di cinghiale umanoide, mentre Johnny Napalm diventerà una specie di zombie simile al Lord Raptor dei Darkstalkers.

"I personaggi della serie hanno sempre preso spunto dal concetto dei 'Mostri del Rock'", spiega Bright. "Verso la fine di Guitar Hero 5, abbiamo proposto l'idea di 'creare una band', che ormai era stata ripetuta fino alla nausea, ai vertici della compagnia, e loro hanno detto che non andava bene. Allora ci siamo presi una pausa e abbiamo ripensato al vecchio concetto dei Mostri del Rock, e al design dei personaggi che era stato creato apposta, anche perché era comunque previsto che ci fossero come personaggi sbloccabili, e abbiamo pensato di fare davvero una storia con un'avventura in cui i grandi rocker si trasformavano davvero. Del resto, già volevamo tornare alle origini della serie, sfruttando maggiormente il sound rock, e quindi l'idea ha galvanizzato tutto il team". Ma sono i poteri, piuttosto che il look dei personaggi, a rendere il tutto decisamente eccitante, visto che ciascuna di queste abilità speciali renderà più semplice per il giocatore accumulare punti a non finire. O meglio, stelle. Infatti, le canzoni nella modalità Quest sono valutate con delle stelle: e se un tempo cinque era il massimo, adesso potete ottenerne fino a 40 per ogni canzone. Le abilità dei personaggi entreranno in gioco anche nel punteggio normale. Potrete selezionarle o disattivarle a piacere a seconda delle canzoni (ecco dunque un elemento in più di tattica) per ottenere moltiplicatori che arriveranno fino a 36x. E non abbiamo ancora considerato la tracklist...

"Ciò che rende divertenti i giochi come questo è il fatto che le canzoni sono praticamente come dei livelli da superare", commenta Bright. "Se le canzoni sono divertenti da suonare, il divertimento è assicurato. Noi abbiamo cercato di inserire canzoni che rispecchiassero il tono del gioco. Perché questa volta, a differenza degli anni passati, c'è una visione generale che abbiamo seguito". E quindi, via libera a Slayer, Twisted Sister e Black Sabbath per quanto riguarda la vecchia scuola, mentre My Chemical Romance, Avenged Sevenfold e DragonForce sono tra i portabandiera del rock e del metal moderno. Ogni canzone (compresi i contenuti scaricabili) avranno diverse sfide da proporvi, per assicurare longevità ulteriore al gioco. La domanda ora è una sola: basterà, tutto questo, a strappare giocatori agli archivi sterminati di Rock Band? Lo stile e la presentazione dicono di sì, ma servirà ancora qualche tempo per scoprire se il nuovo Guitar Hero ce la farà sul serio.

Francesca "Franny" Noto





UP In modalità Quest non ci sarà più un punteggio, e questo ci preoccupa un po'. Per lo meno, il modo di suonare è sempre lo stesso.

"Volevamo riportare la serie alle sue origini rock, e quest'idea ha galvanizzato tutto il team"

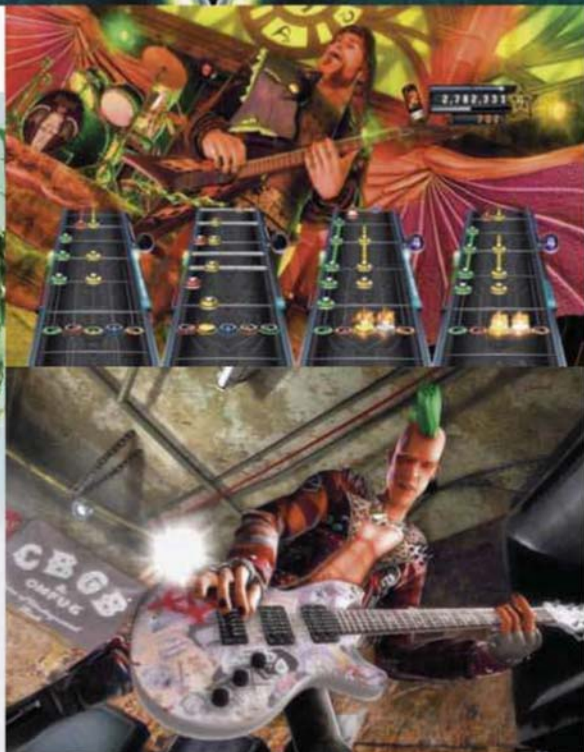
BRIAN BRIGHT ACTIVISION

La danza dei morti

Dopo la polemica seguita all'uso delle celebrità della musica sia in Guitar Hero 5 che in Band Hero, è ovvio che Activision voglia cambiare le carte in tavola, in questo senso. "Il fatto che chiunque possa mettere su YouTube un video di Kurt Cobain mentre suona una canzone che poteva piacergli o meno, e la gente si infuri ci mette di fronte a un ovvio aut/aut", commenta Bright. "Ma per Johnny Cash nessuno si è mai lamentato". In ogni caso, stavolta non avrete la possibilità di giocare nei panni di cantanti o musicisti famosi, anche se le celebrità non mancheranno: Gene Simmons è il narratore della modalità Quest, mentre Dave Mustaine dei Megadeth offre una canzone esclusiva.

UP Activision ha sottolineato il fatto che i fan di GH giocano per lo più a livello Hard o Expert: preparatevi a un gran numero di assolo spaccadita!





UP Le forme Warrior dei personaggi sono spettacolari, e praticamente trasformano il personaggio nell'incarnazione della sua specializzazione in fatto di rock.



“Abbiamo integrato il marchio Playboy nel gioco in modi che vivacizzeranno ancora di più Fortune City, arricchendo l'esperienza dei giocatori”
SEON KING CAPCOM



Dead Rising 2

CONCEPT ■ Chuck, amante di moto e fai da te, dovrà salvare la figlia contagiata in un sequel non così diverso come immaginavamo...

Il ritorno degli zombie

Tutto quanto sentito, visto e letto in merito ci diceva di aspettarci da Dead Rising 2 qualcosa di molto diverso rispetto all'esperienza che Capcom ci aveva regalato nell'eccellente primo episodio datato 2006. Considerando poi che vari aspetti critici del gioco erano stati presi di mira da chi riteneva che avrebbero potuto essere meglio gestiti, non ci sorprendeva che Capcom desiderasse cambiare le cose. Ma sebbene le cose siano effettivamente cambiate, per esempio nella transizione dal fotoreporter Frank allo stuntman Chuck, l'impressione principale con cui ci siamo allontanati dal nostro test delle prime ore di gioco è stata un sorprendente senso di familiarità. Prendete il sistema di salvataggio. Nonostante una selva di proteste, è rimasto lo stesso: dovrete trovare una toilette per salvare i vostri progressi se non vorrete perderli e ricominciare da capo. Eravamo fra i pochi ad aver gradito questo elemento nell'originale, ma qui, se non altro, le segnalazioni e i promemoria sono stati utilizzati leggermente meglio e le toilette appaiono con una frequenza maggiore per assicurare che non vi troviate mai troppo lontani da un checkpoint. Presente anche la struttura a tempo delle missioni, che di nuovo rientra nel suo ansiogeno ruolo ma che pone maggiore enfasi sulla possibilità di completare tutti gli snodi principali della trama in caso lo si volesse (nonostante l'inedita necessità di portare il farmaco anti-infezione Zombrex a vostra figlia ogni dodici ore, sempre che non gradiate l'idea di avere in casa una piccola mangiacervelli). Anche i controlli sono rimasti leggermente claudicanti, cosa comunque riconducibile alla qualifica di uomo medio (o quasi) del protagonista Chuck. Ciò in cui questi eccelle è senza dubbio il bricolage, e la combinazione e la personalizzazione delle armi richiede comunque un impiego di tempo non indifferente. Dovrete portare i due oggetti da riunire a uno dei tavoli da lavoro reperibili negli ambienti per dare vita a un nuovo oggetto o una nuova arma: per poterne utilizzare i ben più divertenti attacchi secondari dovrete poi raccogliere le Combo Card, che tuttavia arriveranno sempre a tempo debito per darvi qualcosa da aspettare con ansia.

Vista la quantità di elementi ancorati alla formula collaudata dell'originale, è bello vedere che almeno la quantità di zombie è schizzata alle stelle. Alcune delle aree più densamente popolate da noi viste fanno sembrare il parcheggio interrato una città fantasma e i corridoi sono zeppi di zombie da un'estremità all'altra, promettendo di farvi vivere intensi momenti di duro lavoro di ripulitura. Dato il nostro amore per l'episodio originale, siamo perfettamente soddisfatti di vedere Blue Castle attenersi così fedelmente ai punti cardine stabiliti da Capcom anni fa, ma se eravate fra i molti che non avevano tollerato certe scelte di design è improbabile che gradirete questo nuovo viaggio fra i non morti più del precedente.

Virginia Petrarca



■ UP Al contrario di quanto riportato inizialmente, gli scontri con gli psicopatici torneranno anche nel seguito. Speriamo soltanto che non sfoggino la difficoltà brutale di quelli del primo episodio...

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3
Origine: Canada
Publisher: Capcom
Developer: Interno
Genere: Action Adventure
Uscita: 3 settembre
Giocatori: 1 (2 online da confermare)

Profilo Blue Castle Games

Blue Castle Games è un giovane studio canadese che comprende molti ex dipendenti di EA. Sebbene il portfolio del team lo dipinga più che altro come un fornitore di codici che opera in un campo piuttosto ristretto, la nostra prova di Dead Rising 2 mostra capacità molto superiori a quel che la sua carriera suggerisce. E si possono usare le mazze da baseball, quindi i ragazzi non hanno tagliato del tutto i legami col passato...

Storia Blue Castle Games

The Bigs 2
2009 (Multi)

Major League Baseball Front Office Manager
2009 (Multi)

Dead Rising 2
2010 (Multi)

Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds

CONCEPT ■ Torna il calderone di supereroi in filigrana e silicio in uno dei sequel più attesi dalle anziane tribù della sala giochi.

You loose, dannato tessiragnatele!

Arriva il momento, anche per il migliore dei migliori, di rinnovarsi. Specialmente quando i natali sul groppone cominciano ad assumere connotati di non indifferente rilievo, seppur affiancati da capacità d'invidiabile caratura a farne da inconfutabile vassallo per l'intero iter 2D del picchiaduro. Il lontano 2000, anno zero per Nostradamus, i possessori di quel magico "cofanetto" bianco che risponde all'altisonante nome di Dreamcast, poterono sollazzarsi (in attesa dell'Armageddon) con quanto di meglio mamma Capcom abbia sfornato nell'intero ultimo decennio: parliamo di quell'assuefante chicca videoludica chiamata Marvel vs Capcom 2. Ora, è tempo di nuove dipendenze per tutti i supporter del button smashing: Marvel vs. Capcom 3 segue la via illuminatagli da un febbricitante Street Fighter IV, presentando eleganti personaggi poligonali che si azzuffano, senza riserve, sui prediletti binari bidimensionali del titolo originale. Ancora una volta la filosofia della violenza di squadra (tag team) è stata rispettata, con gruppi di tre componenti per squadra a darsi il cambio con accademica lealtà, assistendosi reciprocamente nel mentre delle più concitate special move. Dopo pochi ed efferati scambi di pugni e calci, si farà la conoscenza di una delle innovazioni maggiormente degne di plauso per questo atteso MVC3: il launcher button. In questo nuovo capitolo, i combattimenti aerei sfoggeranno una rinnovata e accecante livrea, che sembra quasi strizzare l'occhiolino all'esagerato combattimento tra il Bahamut 0 e Squall più compagni in Final Fantasy: Advent Children. E che tale virtuosismi tecnici siano ridotti all'osso, e alla polpa, d'un unico semplice pulsante, non potrà che far la felicità di tutti i neofiti della saga. Ma se vi starete chiedendo, piuttosto, quali siano i nuovi convocati confermati, in qualità di rappresentati delle due autorevoli rosee scese in campo, Game Republic è qui per togliervi ogni dubbio: Capitan America, Chris Redfield, Dante, Deadpool, Hulk, Felicia, Morrigan, Iron Man, Ryu e Wolverine sono stati già mostrati alla stampa in tutto il loro splendore, affermando poi la presenza ben 30 invitati in arrivo per l'esclusivo party di primavera indetto da Capcom. E se ripetere un estro di puro talento come quello infuso tra le linee di codice del veterano MVC2, poteva apparire solo come un opinabile azzardo un paio di anni fa, dopo Street Fighter IV a noi piace pensare che presto assisteremo all'ennesimo miracolo made in Capcom!

Valerio "Revolver" Pastore



Up: Ai combattenti che già conosciamo, nel nuovo capitolo del mitico picchiaduro si aggiungeranno anche, tra gli altri, Capitan America, Chris Redfield, Dante, Iron Man, Ryu e un agguerrito Wolverine.



INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3
Origine: Giappone
Developer: Capcom
Publisher: Capcom
Uscita: Inizio 2011
Genere: Picchiaduro
Giocatori: 1-2

Profilo Capcom

Capcom è una delle aziende più prolifiche dell'intero panorama videoludico giapponese, oltre che tra le più longeve: nasce nel lontano 1979 con il nome di Japan Capsule Computer, poi abbreviato in CAP(sule) COM(puter)... CAPCOM, per l'appunto. Conosciuta ai più come la progenitrice di veri e propri capisaldi della game industry mondiale quali Street Fighter e Resident Evil, la fortunata ditta di Osaka ha appena registrato un incremento del 10% sui guadagni annui.

Storia Capcom

Street Fighter
1987 (Arcade, console)

Final Fight
1989 (Arcade, console)

Street Fighter II
1991 (Arcade, console)

Resident Evil
1996 (Multiformato)

Dead Rising
2006 (Xbox 360)

Devil May Cry 4
2008 (Multiformato)



Right: Quando due miti come questi si scontrano, non sapremmo davvero per chi tifare! No, un momento, non facciamo gli ipocriti... Hulk sarà pure "incredibile", ma Morrigan ha due argomenti notevoli a suo favore...



Sorcery

CONCEPT ■ Sony decide di rinfrescare il paradigma degli action-adventure trasformando il PlayStation Move in una bacchetta magica.

■ UP Le trasformazioni si riveleranno spesso indispensabili per procedere nell'avventura: sotto le sembianze di un topo, per esempio, avremo la possibilità di attraversare zone altrimenti inaccessibili.

Tutta la magia del PlayStation Move

Ora che i colossi hanno finalmente mostrato le armi, si è entrati nella seconda fase della guerra delle interfacce: quella che si combatte direttamente sul terreno della line-up. Proprio a questo proposito, tra i titoli presentati all'E3 da Sony è sbocciato abbastanza sorprendentemente questo Sorcery, gioco d'azione che prova a realizzare il secondo sogno proibito dei videogiocatori: quello di brandire una bacchetta magica come nei romanzi di J.K. Rowling (il primo, per chi se lo stesse chiedendo, riguarda le spade laser, e non ci provate nemmeno a negarlo!). In Sorcery vestiremo i panni di un apprendista mago impegnato a liberare dei bambini rapiti nell'ombroso Faerie Kingdom, trovando magari anche il tempo per debellare la Nightmare Queen, il tutto condito da atmosfere ricalcate sul folklore irlandese con una spruzzatina di Fable.
Per riuscire nei nostri scopi, dovremo superare i soliti enigmi contestuali distribuiti tra quest principali e secondarie, facendoci al contempo strada tra orde di goblin e altre creature più o meno mostruose. A fronte di un gameplay abbastanza classico (ma apparentemente solido), l'innovazione di Sony viene costruita attraverso un impiego della propria periferica pensato (finalmente) per la fascia hardcore.
I movimenti dell'avatar vengono direttamente gestiti attraverso Move, che, roteato a mo' di bacchetta, ci permette di evocare i poteri a nostra disposizione o eseguire tutte le azioni necessarie (come, per esempio, bere una pozione). Inoltre, potremo spostare gli elementi dello scenario per aprirci insospettabili varchi o costruirci dei ponti, alla maniera di The Force Unleashed; di primaria importanza risulta infine la conoscenza delle pozioni, che ci consentiranno, tanto per fare un esempio, di trasformarci in animali per visitare segmenti dei livelli altrimenti impraticabili. In tutto questo, l'unica cosa che al momento non spicca il volo è un comparto tecnico piuttosto scialbo, anche se è bene precisare che la strada dello sviluppo è ancora piuttosto lunga, e il margine di miglioramento davvero ampio, con la speranza che Sony riesca infine a regalarci il miglior tie-in di Harry Potter in circolazione (...senza Harry Potter, però).

Andrea Peduzzi



INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3
Origine: USA
Developer: SCE Santa Monica Studio / The Workshop
Publisher: Sony Computer Entertainment
Genere: Action-adventure
Uscita: Gennaio-Marzo 2011
Giocatori: 1

Profilo SCE Santa Monica Studio

SCE Santa Monica è stato fondato nel 1999, nella famosa zona di Los Angeles che gli dà il nome. L'azienda è una sussidiaria del gruppo Sony Computer Entertainment Worldwide Studios, e si è distinta nel corso degli ultimi anni per aver dato i natali alla serie God of War, punta d'eccellenza del genere action che si è meritata numerosi riconoscimenti e premi. Oltre a ciò, lo studio ha collaborato a titoli come Warhawk e FlOw (distribuito attraverso PSN), e ha sviluppato un engine proprietario, il Kinetica, utilizzato nel titolo omonimo e nella serie legata a Kratos.

Storia SCE Santa Monica Studio

Kinetica
2001 (PS2)

God of War
2005 (PS2)

FlOw
2007 (PS3, PSP)

God of War II
2007 (PS2)

Warhawk
2007 (PS3)

God of War III
2010 (PS3)

Golden Sun: Dark Dawn

CONCEPT JRPG di quelli ortodossi, Golden Sun: Dark Dawn approda su DS per arricchire la sua tradizionale formula di gioco mediante l'innesto delle particolari caratteristiche della console portatile più interattiva del globo.

I primi bagliori di un'alba attesa a lungo

Essere un fan di Golden Sun vuol dire aver atteso oltre sei anni per ricevere la notizia del suo ritorno. xBenché i ragazzi di Camelot avessero iniziato a parlare di un terzo episodio della saga sin dal debutto di The Lost Age (2004, Game Boy Advance), le notizie dell'uscita di questo sequel erano andate infatti diradandosi sempre più, spingendo persino gli irriducibili a considerare l'eventualità che il gioco non sarebbe mai arrivato a solcare i circuiti del Nintendo DS.

Dopo essere tornato in scena nel corso dell'E3 2009 grazie a un annuncio a sorpresa dai toni storici, Golden Sun: Dark Dawn è stato finalmente mostrato al pubblico durante la più recente edizione della kermesse losangelina, scatenando un comprensibile entusiasmo tra gli aficionados presenti alla proiezione del trailer.

Ambientato a circa trent'anni di distanza dagli avvenimenti narrati nel precedente The Lost Age, il gioco vedrà salire alla ribalta i figli degli eroi che salvarono il mondo di Weyard: coinvolti loro malgrado nelle trame di una vicenda dai risvolti apocalittici, i protagonisti dovranno far fronte a una nuova minaccia e a un nemico interessato ad acquisire i poteri del Golden Sun, il che non mancherà ovviamente di spingerli a intraprendere un intricato viaggio alla volta delle terre selvagge...

Dal punto di vista grafico, Dark Dawn rielaborerà in chiave poligonale l'impostazione propria dei suoi ormai lontani parenti, salvo impreziosire il design di ambientazioni e modelli animati attraverso l'impiego di un convincente Cel-Shading. Ad arricchire ulteriormente l'impatto scenico garantito dal supporto della ben nota prospettiva a volo d'uccello subentreranno inoltre spettacolari inquadrature dinamiche, le quali, sfruttando in modo alquanto ardito i due schermi in dotazione alla console, delineeranno spesso i contorni di scene di intermezzo particolarmente evocative.

Nel ribadire la ferma intenzione di abbinare al tradizionale gameplay di base il massiccio supporto di risorse extra quali Stilus, Touch Screen e simili, gli sviluppatori hanno infine posto l'accento sulla duttilità propria del nuovo sistema di combattimento a turni integrato. Una caratteristica, quest'ultima, su cui sapremo dirvi senz'altro di più nei mesi venturi, quando riusciremo a mettere le mani sulle prime versioni trial del gioco.

Gianpaolo Iglio

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Nintendo DS
Origine: Giappone
Developer: Camelot Software Planning
Publisher: Nintendo
Uscita: Inverno 2010
Genere: GdR
Giocatori: 1

Profilo Camelot Software Planning

Camelot Software Planning viene fondata in Giappone nel 1990 sotto il monicker Sonic! Software Planning. Inizialmente legata a Sega, la compagnia si specializza ben presto nello sviluppo di GdR d'impronta tradizionale, firmando numerosi esponenti della serie Shining Force, tra cui il primo, leggendario Shining in the Darkness (Megadrive, 1991). Staccatasi dalla casa di Osaka nel 1995, l'azienda cambia ancora nome a seguito dell'alleanza stipulata con Nintendo nel 1999. Dopo aver curato diversi spin-off dedicati all'universo di Mario, tra cui Mario Tennis e Mario Golf, a partire dal 2001 è del tutto indipendente.

Storia Camelot Software Planning

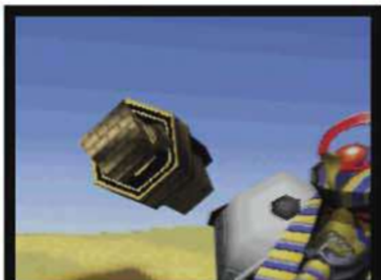
Shining Force (Saga)
1991-1998 (Multi)

Everybody's Golf
1998 (PlayStation)

Mario Golf (Serie)
1999 - 2004 (Multi)

Mario Tennis (Serie)
2000 - 2008 (Multi)

Golden Sun (Saga)
2001 - 2004 (Game Boy Advance)





UP Nel corso dei trent'anni trascorsi dall'ultima crisi inerente al controllo del Golden Sun, il mondo di Weyard sembra essere cambiato parecchio. Non a caso, molti dei continenti che avevamo imparato a conoscere hanno una conformazione completamente diversa.



UP Rispettando in toto lo stile che aveva contraddistinto l'ambientazione e gli abitanti dei precedenti capitoli della Saga, il bestiario di Golden Sun: Dark Dawn pullula di creature immaginifiche, molte delle quali vanteranno poteri a dir poco strabilianti.





INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3, PC
Origine: Francia
Developer: Eugen Systems
Publisher: Ubisoft
Genere: RTS
Uscita: Settembre 2010
Giocatori: 1-8

Profilo Eugen System

Eugen System è uno studio di sviluppo fondato a Parigi nel Gennaio 2000 dai fratelli Alexis e Cedric Le Dressay. Il team è composto da più di 50 persone con grande esperienza nella creazione di videogiochi strategici in tempo reale sia per PC che per console. Eugen System è famosa per le sue immagini in alta definizione, gli effetti spettacolari e i dettagli rifinitissimi. Lo studio di sviluppo francese è specializzato nella creazione di RTS, settore nel quale continua a concentrarsi, riscuotendo buoni risultati.

Storia Eugen System

Act of War: Direct Action
2005 (PC)



R.U.S.E.

CONCEPT ■ Vastissime mappe nelle quali potrete affrontare battaglie realmente accadute durante la Seconda Guerra Mondiale, per un RTS innovativo, dove le tattiche sono fondamentali.

Tattiche e strategie si fondono, e bluffare fa parte del gioco

Vedendolo per la prima volta, ci si rende subito conto che non si ha a che fare con il solito RTS. Il settore è in grande fermento, proprio per le innovazioni che R.U.S.E. apporterà negli strategici in tempo reale: gli sviluppatori parigini di Eugen System, infatti, hanno lavorato a lungo per creare una mappa che oltre a essere vastissima, è anche piena zeppa di dettagli, caratteristica che mai si era vista prima. Questo scenario sarà l'ambientazione ideale per lo svolgimento del gioco, cioè affrontare battaglie realmente accadute durante la Seconda Guerra Mondiale: dalle sponde settentrionali dell'Africa fino allo sbarco nella fredda Normandia. In questo gioco si fondono audacemente strategie e tattiche di guerra: sarà sempre a causa delle vostre decisioni che vincerete o perderete una battaglia. Interessante anche il modo di rappresentare lo scenario: la mappa è situata su un tavolo, come se si stesse giocando una partita di Risiko, e i carri armati, le truppe di terra, la contraerea e così via, saranno le vostre pedine. Potrete scegliere, inoltre, se visualizzare le vostre truppe con una "panoramica a distanza", dove sarà più facile tenere sotto controllo il nemico, oppure scegliere uno zoom più profondo ed entrare nello scenario di guerra, vedendo da vicino i dettagli che caratterizzano il gioco. Altro aspetto di R.U.S.E. che sicuramente merita attenzione è, per così dire, l'inganno: è un elemento fondamentale e parte integrante della guerra che combatterete, proprio come avviene nel conflitti reali. Potrete, per esempio, far credere ai vostri avversari che attaccherete da un lato, anziché da quello realmente prescelto, grazie all'ausilio di unità "fantasma", oppure potrete mantenere monitorata una zona della mappa grazie all'uso di aerei spia o di unità sotto copertura, da inviare oltre le linee nemiche. Un'altra innovazione è il silenzio radio: potrete scegliere di imporre alle vostre unità di non utilizzare la radio, in modo tale di non essere codificate dalle truppe nemiche. In precedenza abbiamo già accennato alla cura maniacale dei dettagli da parte di Eugen, e ci torniamo volentieri: un dato che ci fa capire la reale meticolosità delle mappe, per esempio, risiede nel fatto che per ottenere il massimo grado di realismo ogni regione è stata ricreata virtualmente, in base a delle precise scansioni satellitari. Dunque, dopo Act of War, Eugen non abbassa il tiro e sforna un titolo che sembrerebbe non deludere le aspettative, sviluppando il motore IrisZoom, che assicura una dinamica sempre rapida e precisa. A questo punto, non resta che attendere come procederà lo sviluppo, e sperare in una nuova evoluzione del genere.

Simone Nocentini



■ RIGHT Dovrete organizzare le offensive con molta intelligenza, senza coinvolgere troppe unità, per evitare di rimanere scoperti.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3, PC
Origine: Repubblica Ceca
Developer: 2K Czech
Publisher: 2K Games
Genere: Azione
Uscita: Agosto
Giocatori: 1-16 (online)

Profilo 2K Czech

2k Czech, prima conosciuta come Illusion Softworks, è una software house di Brno, Repubblica Ceca. Fu fondata da Peter Vochozka, durante il 1997, e si focalizzò per lo più sullo sviluppo di FPS e sparatutto. Al tempo degli esordi, la compagnia fu resa celebre per lo più dallo strategico in tempo reale Hidden & Dangerous, poi arrivarono le conferme di un tangibile talento grazie all'acclamato Mafia: City of Lost Heaven e ai due ottimi capitoli della saga FPS Vietcong, sviluppati unicamente per Personal Computer. Attualmente, 2K Czech collabora con Take Two Interactive, e conta all'incirca 170 dipendenti.

Storia HAL Laboratory, Inc.

2K Czech
Hidden & Dangerous
1999 (PC)

Flying Heroes
2000 (PC)

Mafia: The City of Lost Heaven
2002 (PC, Xbox, PS2)

Vietcong
2003 (PC)

Hidden & Dangerous 2
2004 (PC)

Vietcong 2
2005 (PC)



UP La Empire Bay del nuovo Mafia è un'attenta e intrigante fusione tra la New York degli anni '40 e la San Francisco degli anni '50 del secolo scorso. L'impatto visivo è immediato e coinvolgente.

Mafia 2

CONCEPT A un passo dalla sua uscita nei negozi, Game Republic effettua un'ultima prova su strada di Mafia II, tra mitragliatori Thompson e Whisky contraffatti...

Il crimine paga. Due volte!

Lo swing, il jazz, gli abiti classici italiani, il whiskey, e le macchine d'epoca anni '40: aggiungete alla ricetta una spudorata influenza dei massimi vertici del "mafia-movie" a stelle e strisce, in perfetta linea con Quei Bravi Ragazzi di Scorsese o il film-cult del buon vecchio De Palma, il monumentale Scarface, e otterrete un'eloquente sinossi per l'ultimo blockbuster (annunciato) di 2K Games. Perché è di Mafia II che parliamo, picciotti. Un figliol prodigo nato solo dopo anni di travagli e che deve i suoi voluttuosi geni al creativo team di 2K Czech (Vietcong). Finalmente, per noi di Game Republic, è giunta l'ora di sezionare minuziosamente anche il meno significante degli scorci cittadini presenti nella caotica Empire Bay: una fusione attenta e a tratti quasi esotica, tra la New York degli anni '40 e la San Francisco del '50, capace di avvilupparsi poi in un realistico affresco della Chicago di Al Capone, tra virtuose stradine di ciottoli, psichedeliche insegne al neon, e fumanti tombini autostradali.
Un immersivo caleidoscopio di poligoni e colori, ingraziato inoltre d'un raro e prezioso dono: la fine capacità di poter regalare emozioni vivide e pulsanti. E proprio navigando tra queste, buona parte del raffinato lavoro narrativo sfoggiato dal team troverà il suo corso, prediligendo (il più delle volte) coloriti dialoghi nel bel mezzo del gameplay, alle passive sequenze cinematografiche (presenti comunque in notevole quantità). Sarà pur vero che il nostro Vito Scalera appare quasi fin troppo "giustificato" nelle sue a dir poco opinabili scelte di vita, specialmente durante i primi (rocamboleschi) eventi, ma difficilmente vi troverete in disaccordo con una qualsiasi delle situazioni (scriptate) presenti nel copione che Mafia II ha in serbo per voi. Al punto da temere un coinvolgimento di Psycho Mantis al progetto. Oppure, una volta sostituite le memory card senza aver sortito effetto, dell'esistenza d'una pericolosa e seducente sinergia tra Scalera e il vostro subconscio più radicato, che vi spingerà a chiedere Southern Confort in caffetteria e a indossare impermeabili à la Dick Tracy in pieno agosto. Già, perché vedere il carismatico Vito fischiettare Let it Snow tra le strade innevate di Empire Bay, mentre tra cieli color acquarello spaziano pesantissimi B-17 statunitensi, sono veri e propri stralci d'enigmatica e suggestivamente efficace poesia videoludica, capaci di minare la totalità dei vostri ritmi biologici, così come la vostra stessa vita sociale... E diciamocelo pure: chi non ha mai sognato di vivere in un gangsta movie sui tempi del proibizionismo americano?

Valerio "Revolver" Pastore







Dance Central

CONCEPT Dance Central è il titolo in esclusiva per Kinect che Harmonix ha pensato per i casual gamer, invitandoli a scatenarsi a tempo di musica senza bisogno del controller.

Fuori... controller!

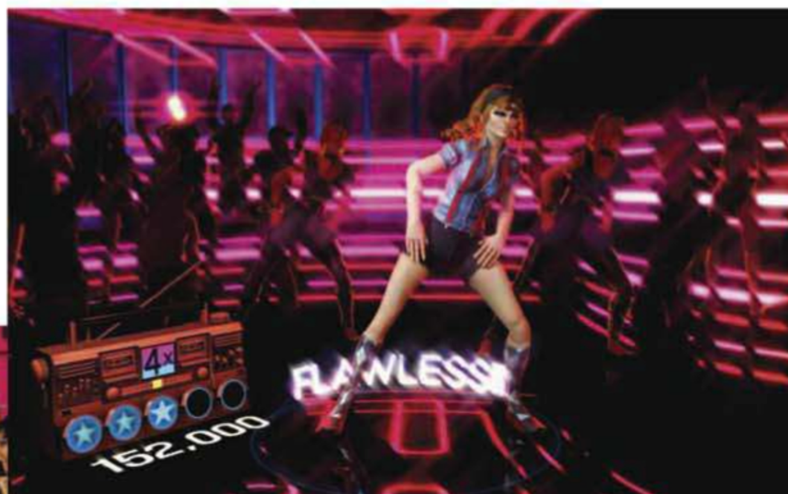
Presentato durante l'ultimo E3 come uno dei cavalli di battaglia del nuovo sistema di controllo interattivo pensato da Microsoft, Dance Central promette di essere uno dei prossimi tormentoni delle feste tra amici, mettendo alla prova futuri "ballerini videoludici", più o meno temprati. Il concept di base è evidentemente piuttosto essenziale, ma, come spesso accade, le idee più semplici sono anche quelle che riescono a coinvolgere di più; in questo caso poi, Harmonix si è rivolta a un pubblico potenzialmente vastissimo e, dati alla mano, anche in forte crescita, quello dei casual gamer, che, forti di giochi come Just Dance per Wii (tanto per dirne uno) troveranno questo titolo sicuramente familiare e molto interessante. Grazie al Kinect, Dance Central si presenta sul mercato come il primo videogioco di ballo completamente immersivo, nel quale il videoballerino si dovrà impegnare con ogni singola parte del proprio corpo, cimentandosi nell'esecuzione di coreografie diverse per genere e grado di difficoltà, libero di replicare i passi mostrati on screen senza l'impaccio di alcun tipo di controller: dite pure addio a joypad, nunchuck o pedane varie. Da oggi il controller sarete voi!

In più, Dance Central permetterà di ricevere un feedback visivo in tempo reale: un avatar virtuale, infatti, campeggerà sullo schermo ripetendo ogni mossa eseguita dal videogiocatore. I più goffi, però, stiano pure tranquilli! Il movimento dell'avatar è pre-calcolato: in questo modo, Harmonix aggira due problemi differenti, ma ugualmente consistenti, quello della precisione e quello dell'antiestetica incapacità di ballare di molti di quelli che si cimenteranno in Dance Central. Tutto il gioco sarà gestito con semplici movimenti del corpo, chiamati in ballo anche per le operazioni di selezione delle impostazioni di partenza; poi, una volta iniziato il brano, si accumuleranno dei punti in base all'esecuzione delle diverse mosse, godendo dei classici moltiplicatori e bonus disseminati lungo il percorso, fino agli ultimi secondi della canzone, interamente dedicati al freestyle.

Come tutti i rhytm game, anche con Dance Central, non è certo che venga scongiurato il rischio di una fruizione che si limiti al solo gioco di gruppo per essere realmente divertente; ma starà ad Harmonix creare delle modalità di gioco che possano rivelarsi in vario modo interessanti anche per l'utente singolo, e che confermino così il prodotto come uno dei titoli più forti in uscita per Kinect.

Monica "Angie" Gasbarri





UP Mettete alla prova la vostra coordinazione con oltre 600 mosse e circa trenta brani differenti!

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360
Origine: Stati Uniti
Developer: Harmonix Music System
Publisher: MTV Games
Genere: Casual
Uscita: Natale 2010
Giocatori: 1-4

Profilo Harmonix Music System

Fondata nel 1995 da Alex Rigopulos ed Eran Egozy, Harmonix si è specializzata sin da subito nella realizzazione di videogiochi musicali lanciando come suo primo titolo Frequency, e mostrando così di aver imparato la lezione dal mercato giapponese, senza però riuscire a eguagliarne i risultati. Il vero successo mondiale arriva nel 2005 grazie a Guitar Hero, un best-seller nel suo genere e non solo. Quando, però, il team di sviluppo, RedOctane, passa in casa Activision portandosi dietro l'intero franchise, Harmonix si reinventa creando una nuova serie di successo: Rock Band. Una curiosità: gli sviluppatori sono tutti anche dei bravi musicisti!

Storia Harmonix

Guitar Hero
2007 (Multi)

Guitar Hero II
2007 (Multi)

Guitar Hero: Rocks the 80s
2007 (PS2)

Rock Band
2007 (Multi)

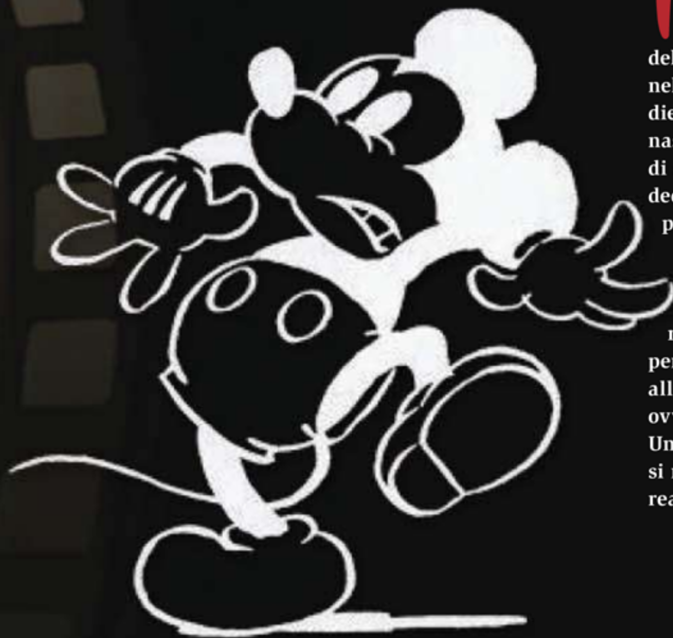
Rock Band II
2008 (Multi)

The Beatles: Rock Band
2009 (Multi)

IL RUGGITO DEL TOPO

Come si fa a essere un guru del game design e al contempo dare uno dei più grandi contributi degli ultimi anni al mondo dell'animazione? Be', se c'è una persona a cui dovete chiedere come si fa, quella è senz'altro Warren Spector, con cui abbiamo avuto l'onore di andare insieme a colazione. Accomodatevi anche voi e sentite tutto quello che ci ha raccontato sul suo grande sogno: Epic Mickey.

Non capita tutti i giorni di trovarsi a colazione con una persona cha ha una conoscenza enciclopedica dell'universo Disney. Figuriamoci poi quando quella persona è anche la stessa mente creativa che ha dato alla storia videoludica opere del calibro di Deus Ex e Thief. Ma è proprio quando si ricorda il suo curriculum che molti dei suoi fan tendono a storcere il naso: ma come, uno come lui al lavoro su un personaggio come Topolino? Ma la verità è che questo è sempre stato un grande desiderio di Warren Spector, che ci parla da dietro un vassoio contenente un'abbondante colazione continentale. E, si sa, come insegnano i film Disney, "i sogni son desideri", e per ottenere qualcosa, a volte basta semplicemente sperarlo. "Sono un fan storico di Disney, nonché un malato di animazione, e ho sempre voluto fare un gioco come Epic Mickey. Quando Disney mi chiese se avessi voluto realizzare un videogioco su Topolino, è stato come un sogno divenuto realtà". E quando c'è di mezzo Spector a occuparsi di un progetto, ci si devono per forza aspettare grandi cose, anche quando si tratta di un'impresa titanica quale ridefinire i canoni di un'icona al pari di Marylin Monroe o la Coca-Cola.



Ma, nonostante la popolarità, quanti, nel 2010 sanno davvero cosa c'è oltre Mickey Mouse o, più in generale, oltre il mondo Disney? I classici prodotti della casa sono infatti marchiati a fuoco nell'immaginario collettivo, ma in realtà dietro all'impero del buon vecchio Walt si nasconde una storia interessantissima, ricca di segreti e aneddoti, dipanata attraverso decenni di storia. Nel gioco, questo patrimonio del pensiero è rappresentato dalla cosiddetta Wasterland, ma per idearla ai Junction Point Studios è stato concesso un enorme privilegio, riservato finora a ben poche persone. Già, perché il team ha avuto l'onore di accedere all'equivalente disneyano degli X-Files, ovvero l'archivio completo della compagnia. Una mole incredibile di materiale, in cui si nascondono perle come concept mai realizzati, progetti perduti nel tempo e

Dio sa cos'altro. E non ci si ferma ai cartoni: ricordiamoci che Disney è pur sempre un marchio che racchiude fumetti, libri, parchi di divertimento e via discorrendo... Basti pensare che il misconosciuto personaggio rivelato all'E3, Gremlin Gas, che seguirà Topolino alla stregua di un novello Grillo Parlante, ha in realtà un notevole pedigree. Trattasi appunto di un "vero" gremlin, cioè quelli che, secondo le leggende dei soldati americani, sabotavano gli aerei durante la Seconda Guerra Mondiale. Roald Dahl ne trasse una storia, illustrata da disegnatori Disney, e per un periodo fu in cantiere anche un film animato (anche se mai realizzato: difficilmente sarebbe stato possibile rendere amabili dei personaggi così peculiari e legati al periodo bellico). Questo dovrebbe darvi un'idea della quantità di idee che Spector è andato a ripescare; tuttavia, come ha avuto modo di spiegarci, si è comunque limitato al "solo" materiale realizzato internamente alla



compagnia, e non si è basato dunque su quello esterno realizzato su licenza. Quindi no, non vedrete nessuna creazione italiana nel gioco.

Oltre all'archivio, muovendosi negli ambienti Disney Spector ha raccontato di aver ricevuto molti feedback e spunti anche da parte di personaggi illustri. "C'erano persone che mi dicevano: ho avuto un'idea ma non devi usarla, se non vuoi. Ed era gente che aveva vinto Premi Oscar! Al che rispondevo: certo che la userò. Sarebbe stato assurdo fare diversamente." Purtroppo, noi possiamo soltanto immaginare con chi sia entrato in contatto...

Dove invece non ha avuto certo bisogno di consigli è stato nel game design. Dopotutto, stiamo parlando di un uomo che ha contribuito alla crescita del medium lavorando su oltre 20 giochi,

CATENA DI MONTAGGIO

■ Il team di Epic Mickey è composto di 275 membri, ripartiti tra interni e fornitori di materiale outsource dislocati in varie parti del mondo. Per quanto riguarda il comparto artistico, ovviamente la scelta più efficace non poteva essere che affidarsi a Disney: dopotutto, la compagnia ha a disposizione quelli che sono tra i migliori concept artist al mondo, incaricati di disegnare a mano i livelli. Successivamente, le bozze vengono inviate ad altri studi, che si occupano di modellarli in 3D e rimandarli a Junction Point per ricevere feedback, continuando così fino a ultimare il pezzo in questione.

"QUANDO DISNEY MI CHIESE SE AVESSI VOLUTO FARE UN GIOCO SU TOPOLINO, È STATO COME UN SOGNO DIVENUTO REALTÀ"



no? E se quanti lo seguono da anni si chiedessero dove sia andato a finire il Warren Spector pre-Disney, be', saranno lieti di sapere che, per sua stessa dichiarazione, molto dei giochi da lui creati è confluito all'interno della sua ultima creatura. "Se i fan di Deus Ex proveranno Epic Mickey, troveranno tantissimi elementi a loro molto cari". Oltre che direzione artistica e amarcord, infatti, Epic Mickey è anche un gameplay saldissimo e originale. Il gioco ideale di Spector è infatti un'opera che, senza essere troppo complessa, richiede comunque al giocatore di pensare costantemente a quello che fa e al suo significato. Da qui nasce la possibilità, per Topolino, di decidere come relazionarsi con gli altri personaggi, se cancellarli con l'acquaragia oppure farseli amici colpendoli con la vernice.

"Ditemi un altro gioco in cui potete farlo, uno solo!", rimarca orgogliosamente Spector. Nel mondo di Epic Mickey, questo potrà avvenire proprio con tutti i suoi abitanti e decisamente si tratta di qualcosa che



difficilmente ti aspetti di vedere in un platform. Anche se, a dire il vero, platform è un termine un po' riduttivo per un progetto come Epic Mickey. È più che altro un collage di idee, che siano progetti precedenti di Spector o altri titoli che tiene in grande considerazione. "Non è un gioco stile Mario o Zelda. Prende elementi da tanti giochi e li mette insieme." Per questo, spiega, a seconda dei casi Epic Mickey ci sembrerà a volte questo o quel gioco, e in tale processo ha cercato di eliminare tutto ciò che reputasse frustrante. E, a suo dire, Zelda lo è in più di un'occasione (e ci troviamo piuttosto d'accordo con lui). Sempre sul fronte del gameplay, Spector preferisce parlare di conseguenze piuttosto che di scelte morali. Tuttavia, questo non porterà a dei finali multipli, quanto "sempre diversi", puntualizza. L'epilogo infatti sarà uguale per tutti, ma le circostanze varieranno a seconda delle scelte del giocatore.

Ma ad un modello di progressione e storytelling tanto originale, si accosteranno delle tematiche che lo siano altrettanto? Le morali dei classici Disney, infatti,

"SE I FAN DI DEUS EX PROVERANNO EPIC MICKEY, TROVERANNO TANTISSIMI ELEMENTI A LORO MOLTO CARI"

SCELTE AUTORIALI

■ Alcuni pensano che la virata verso toni meno oscuri e steampunk, a differenza di quanto mostrato nei primi e popolari artwork, sia una decisione presa sulla base dei pareri ricevuti dopo aver fatto circolare il materiale. In realtà, spiega Spector, fa tutto parte del normale processo creativo, e semplicemente si è passati da una fase iniziale in cui bisognava tracciare delle linee base a quella decisionale, in cui si sono cambiati i singoli punti. Nel farlo, comunque, Junction Point non ha ricevuto limitazioni particolari, né dalla produzione né tantomeno da Disney, che si è sempre dimostrata anzi molto accondiscendente. Se qualcosa è cambiato, è solo perché Spector da solo (e ci tiene a ribadirlo) ha deciso di farlo!

difficilmente hanno qualcosa a che spartire con i dilemmi esistenziali di Deus Ex, e su questo siamo tutti d'accordo. Ma Spector non crede che la serietà di un gioco dipenda dal numero di tizi con gli occhiali da sole presenti al suo interno, per rispondere a tutti quelli che criticano le sue scelte. E, anzi, in Epic Mickey "non basterà salvare la principessa", ci tiene a sottolineare. Al centro dell'opera ci saranno infatti tematiche che anche i videogiochi trattano raramente, come la famiglia e gli amici. Ma il messaggio finale non ci sarà imboccato con il cucchiaino, convincendoci della sua importanza. Piuttosto, il valore di queste tematiche sarà messo in discussione. "Quanto sono importanti per te?", è questa la domanda che intende porci Spector con il suo gioco. Dopo aver discusso di tante cose, e aver visto tutta questa carne al fuoco, una cosa ci è parsa più che mai chiara: questo gioco, oltre che la rinascita di Topolino, sancirà anche il ritorno alle scene di un grandissimo game designer. Epic Mickey è infatti in tutto e per tutto un suo parto, e, con le idee che ci sono dietro, Spector sembra essere in grado di dare una nuova dimensione ai platform, così come era successo con gli FPS ai tempi di Deus Ex. "Il mio scopo è ogni volta creare il miglior gioco di sempre", sentenzia. Ma neanche abbiamo il tempo di concludere, che la sua mente vaga già oltre. Interrogato sul nuovo portatile Nintendo, la sua risposta è stata più che entusiasta: "Il 3DS mi ha esaltato!". Come dargli torto, e chissà quindi se sarà quella la sua prossima frontiera. E il futuro potrebbe anche non riguardare esclusivamente il topo più famoso del mondo. Qualcuno alza la mano e dice: "Due parole: Epic Donald!", al che Spector risponde: "Adoro i paperi. Paperino era Indiana Jones prima di Indiana Jones, e la gente non se lo ricorda." Che sia proprio lui la prossima star disneyana di cui Spector sarà chiamato a curare l'immagine?



GLI UNICI ALIENI SONO I RAGAZZI DI CRYTEK

CRYSIS È PRONTO A TORNARE, E QUESTA VOLTA GLI SVILUPPATORI HANNO TUTTE LE INTENZIONI DI CREARE UN PRODOTTO NON SOLO IMMENSO, MA CURATO NEI MINIMI DETTAGLI E PER UN PUBBLICO PIÙ AMPIO POSSIBILE. PROGETTO TROPPO AMBIZIOSO PER UN FPS CHE VUOLE ENTRARE IN UN'ARENA GIÀ AFFOLLATISSIMA?



INFO

FORMATO: Xbox 360, PS3, PC
ORIGINE: Germania
PUBLISHER: Electronic Arts
DEVELOPER: Crytek
GIOCATORI: TBA
USCITA: Q4 2010

DOWN: Questa veduta aerea vi dà l'idea dello stato in cui riversano le strade newyorkesi. In uno scenario del genere, dovrete sempre essere pronti a cambiare rotta e, soprattutto, a tenervi pronti per inattese scalate di grattacieli.

Parlare oggi di Crysis 2 vuol dire intraprendere due viaggi intercontinentali nel giro di altrettanti mesi. Due viaggi assolutamente virtuali per tutti voi lettori, ma fisici per noi, instancabili uomini di Game Republic. Due viaggi ricchi di chiacchiere con gli sviluppatori, tech demo, trailer e qualche spizzico di fasi in-game. New York a maggio, in occasione della World Premiere di EA e Los Angeles a giugno, per l'annuale appuntamento con l'E3, un coast-to-coast americano per poi ritrovarci nella nostra italica redazione con tre aggettivi che si ripetono in un eterno loop: immenso, impossibile, incredibile. Le ambizioni di Crytek per il nuovo capitolo della saga di Crysis hanno l'orizzonte così ampio, che messi di fronte al più classico dei fogli bianchi da riempire, non sappiamo nemmeno precisamente da che parte cominciare. Ci vogliamo comunque provare. Iniziamo allora parlando dell'impianto narrativo, forse l'aspetto più scricchiolante del capostipite della saga. Per l'occasione è stato coinvolto nel progetto Richard Morgan, scrittore noto nell'ambiente della letteratura di fantascienza, già premiato da pubblico e critica per i suoi libri. All'autore, a differenza di altre situazioni, non è stato solo chiesto di stendere plot e sceneggiatura del videogame: lavorando fianco a fianco con i designer, si è preoccupato soprattutto di creare un'opera capace di raccontarsi anche senza l'uso di scene di intermezzo. Queste, sia chiaro, saranno presenti e non mancheranno di estasiare il pubblico per la loro spettacolarità e per la capacità di svelare i caratteri del cast e i segreti legati all'invasione aliena, ma non saranno l'unico modo di creare narrazione. Contando anche su una mimica facciale che ha dell'incredibile, che dona a ciascun personaggio un'espressività difficilmente raggiunta da altri attori virtuali, il protagonista dell'avventura avrà molteplici fonti di informazione sulle quali contare, tutte connaturate al gameplay stesso, evitando così interruzioni e riducendo al massimo le fasi non interattive. Al di là delle ormai classiche comunicazioni radio o dei dialoghi dei nemici ascoltati di nascosto, c'è un elemento che più di altri parlerà, pur non possedendo né corde vocali, né un unico corpo fisico ben definito: New York.



La città in cui è ambientato il gioco non è solo una fascinosa location che gli sviluppatori intendono sfruttare per creare un sentiero predeterminato in cui condurre il videogiocatore. Gli stessi sviluppatori, non senza un lontano eco di critica lo sottolineano: questo non è Call of Duty. New York ci parla e ci racconta di un genere, quello umano, dilaniato e diviso. L'invasione extraterrestre è ormai penetrata perfino nel cuore degli Stati Uniti D'America, colpendo, forse non a caso, là dove la ferita dell'11 settembre è ancora aperta. Realtà e fantasia si mescolano, restituendoci la consapevolezza della fragilità della nostra specie, che tuttavia mantiene un barlume di grandezza e fierezza negli imponenti grattacieli feriti ma non abbattuti, sfigurati ma ancora capaci di regalare uno skyline affascinante e luminoso.
Tuttavia, per quanto bella e significativa,

UN VIDEOGIOCO PER TUTTI

Sebbene non si possa parlare di un vero e proprio difetto, è indubbio che l'originale Crysis, al tempo della sua uscita, era un gioco che in pochi potevano far girare al massimo della resa sui loro potentissimi PC. Crytek ha completamente cambiato rotta in questo seguito, ma senza per questo rinunciare all'impressionante dettaglio grafico. Per usare un modo di dire, il team vuole proprio la botte piena e la moglie ubriaca. Utopia? Da quanto abbiamo visto, assolutamente no. Il CryEngine 3, infatti, non solo supporta il 3D senza per questo appesantire eccessivamente il motore, non solo necessiterà di specifiche tecniche relativamente più contenute, ma, come ormai saprete, è adattabile anche a Xbox 360 e PS3. Vista in movimento, la versione console presenta indubbiamente texture lievemente meno definite rispetto alla controparte PC, ma le differenze si notano solo dopo una lunga e attenta analisi. Insomma, Crysis 2 è alla portata anche di quell'ampio pubblico console che non può o non vuole aggiornare il computer con cadenza regolare.





New York è pur sempre un territorio di guerra. Basta parlare allora, basta ascoltare i silenziosi dialoghi di questa città morente: è tempo di entrare in azione. E di quella, fidatevi, ce n'è tantissima.
Ma prima di entrare nel dettaglio è impossibile non soffermarsi su una dovuta e importante premessa. Alla conferenza EA, che ha preceduto di poco l'inizio dell'E3 e che si è tenuta in uno splendido teatro losangelino di medie dimensioni, sono stati distribuiti dei sospetti occhialini griffati Crysis 2. Il loro utilizzo ci è subito apparso chiaro una volta pronunciata una semplice parola: 3D. Finora siamo stati unicamente spettatori di uno splendido trailer che sfruttava ottimamente tale tecnologia, ma interrogati sull'argomento gli sviluppatori hanno stimolato le nostre ghiandole salivari. Ciò che in altri titoli è un semplice orpello estetico, in Crysis 2 avrà un preciso risvolto sul piano pratico. Sebbene possa essere disattivato senza alcuna perdita significativa, il 3D aiuterà l'utente in più modi. In primis, l'HUD potrà essere distribuita in modo più efficiente, garantendo una maggior visibilità. Inoltre gli sviluppatori hanno accennato a una serie di sorprese che purtroppo al momento rimangono segrete. Non solo, ma grazie al 3D potrete avere una visione più chiara di quanto vi stia accadendo intorno. I proiettili aggettanti, così come dei segnalatori più precisi capaci di sfruttare la dimensione in più, aiutano a capire da che parte si è attaccati e a trovare più rapidamente il riparo più consono. Va da sé, poi, che il coinvolgimento, già acutizzato dalla visuale in prima persona e dalla spettacolarizzazione di ogni singola scena, verrà ulteriormente potenziato. L'azione è insomma tangibile e virtualmente di fronte a voi, ma Critek non si è certo fermata qui. Appresa la lezione con l'originale, il team pare essersi mosso nella giusta direzione correggendo dove necessario e mantenendo inalterate alcune caratteristiche. Neanche a dirlo, il principale e più illustre ritorno è quello della Nanosuit. Questo tecnologico e miracoloso gingillo altro non è se non la tuta che indossa il protagonista del gioco, capace non solo di donargli un aspetto duro e temibile, ma di potenziare parametrici fisici e non. Lo sfruttamento e la gestione dei potenziamenti ha subito un provvidenziale miglioramento. Se in passato era necessario di volta in volta settare il potere necessario, in Crysis 2 si è optato per un sistema gerarchico. Due saranno i rami principali: Armor e Stealth. Con il primo vi approccerete alla stregua del più sprezzante dei Terminator possibili: la capacità di subire ingenti danni, unita alla possibilità di sollevare grossi pesi, come sassi o carcasse d'auto, renderanno possibili massici e rocamboleschi scontri frontali. Al contrario, scegliendo l'altra opzione usufruirete dell'invisibilità e di un potente sprint per muovervi con circospezione e per uccidere i nemici in modo discreto e rapido. A questi due rami principali poi si legherà tutta una serie di ulteriori poteri e abilità che, volendolo, potranno poi essere selezionati o deselezionati in base alle scelte tattiche effettuate. Il sistema insomma è doppiamente utile: permette in modo rapido di scegliere il setup più indicato, senza per questo eliminare la possibilità di operare più nel dettaglio.
La larga possibilità decisionale dal punto di vista strategico-tattico andrà poi inse-

UP: Ed ecco il nostro eroe, sul cui nome e sulla cui identità resta qualche dubbio, fieramente equipaggiato della sua Nanosuit. Stilosa e "cattiva" al punto giusto.

DOWN: La giungla tropicale è stata più che degnamente sostituita con una giunga urbana, ben più pericolosa e, soprattutto, distruttibile rispetto all'ambientazione del capitolo originale.



MULIPLAYER IN STEALTH MODE

Aleggia ancora molto mistero attorno alla modalità multiplayer del gioco. Si sa che a curarla ci penserà Crytek UK, che altro non è se non l'ex Free Radical, team autore della bellissima saga di TimeSplitters e garanzia di qualità ed esperienza. Non solo, ma a differenza di molti altri giochi del genere, il multiplayer sarà narrativamente giustificato. Richard Morgan sta infatti lavorando anche in questa direzione, affinché accanto alla trama che accompagnerà l'avventura principale, se ne crei un'altra che in qualche modo dia un senso a deathmatch e altri tipi di scontro che comporranno questa modalità. Aleggiano inoltre dubbi sul fatto che Crysis 2 vanterà server dedicati. In questo senso, speriamo vivamente che la conferma sia solo una questione di tempo.

GUARDA CHE TI È CADUTA LA MASCELLA!

Ma volendo tirare le somme, il tanto sbandierato impianto grafico di Crysis 2 com'è? Semplicemente meraviglioso. I modelli poligonali godono di un dettaglio e di animazioni incredibili, mentre le texture anche su console sono caratterizzate da un'ottima risoluzione. Peccato che avrete poco tempo per accorgervene: tra esplosioni, continui crolli e milioni di proiettili esplosi nella vostra direzione, avrete ben poco tempo da perdere in analisi tecniche. Al primo momento di tranquillità, tuttavia, avrete modo non solo di rendervi conto che effettivamente Crysis 2 setta nuovi picchi grafici, ma che anche artisticamente il titolo è ispiratissimo. Innamorarsi della futuristica e rovinata New York infatti, è solo questione di pochi attimi. Gli stessi attimi che passeranno da uno spettacolare scontro a fuoco all'altro.

UP: Difficilmente i nemici umani potranno avere la meglio su di voi. La vostra maggiore potenza di fuoco e i potenziamenti di cui disponete vi renderanno la vita facile. Ovviamente, il discorso cambia se vi ritroverete in pesante inferiorità numerica.

rita nell'economia del gioco, un'economia che tira in ballo altri due elementi ancora non toccati dalla nostra disamina. Il primo riguarda l'interagibilità con lo scenario. Crytek infatti, ha voluto mantenere la struttura fondamentalmente sandbox che aveva anche il capitolo originale. Naturalmente non mancheranno passaggi obbligatori prestabiliti, ma per lo più vi sarà garantita grande libertà decisionale. Ciò significa che buona parte degli edifici di New York sarà esplorabile, e voi potrete utilizzarli anche come ottime postazioni di cecchinaggio. Non solo, ma massi, auto e tanti altri oggetti possono essere raccolti e lanciati. Oppure no: potrete tendere una trappola ai vostri avversari facendo crollare loro addosso un palazzo grazie a qualche panetto di C4 opportunamente piazzato. Le possibilità descritte dagli sviluppatori sono innumerevoli, una più stuzzicante dell'altra, e non dovrete essere timidi nell'usare anche le strategie più meschine.

Già, perché l'altro elemento da tenere in conto nel gameplay di Crysis 2 è rappresentato dall'I.A. dei nemici. Questa sarà ovviamente raffinata e sviluppatissima, ma da quanto ci è stato mostrato fino a questo punto, possiamo già affibbiarle un altro aggettivo: consona. Sì, consona alla specie del nemico. Come sanno tutti coloro che hanno già giocato al capitolo precedente, nel titolo non dovrete esclusivamente combattere contro gli alieni, ma anche contro altri esseri umani. Questi ultimi, nello specifico, attaccheranno in numero maggiore e saranno caratterizzati da una prontezza decisionale e di riflessi sensibilmente più ridotta rispetto ai colleghi extraterrestri. Un attacco diretto, dirompente e meno ragionato potrà portare a buoni risultati contro di loro. Discorso diverso per gli alieni muniti di tentacoli. Questi sono infatti caratterizzati da una velocità spaventosa, cosa che li renderà temibili a distanza ravvicinata, costringendovi a un approccio più ragionato se non a vere e proprie sezioni in cui la cosa più indicata da fare sarà semplicemente quella di non farsi scovare.

Immenso, impossibile, incredibile dicevamo in apertura. Al termine di due viaggi intercontinentali e dopo aver visionato il visionabile, la sensazione è quella che Crysis 2 non intenda essere solo il classico seguito che cerca di fare meglio del predecessore. Crytek vuole semplicemente creare il miglior sparatutto disponibile per PC e console. Intende farlo puntando ovviamente sull'impianto grafico, ma proponendo anche un gameplay e una trama di prim'ordine. Se poi condite il tutto con una spruzzatina di 3D e con una modalità multiplayer ancora tutta da svelare, capite da soli che di carne sul fuoco ce n'è pure troppa. Ma si vede che a Crytek piace esagerare, e di quest'abbondanza non vogliamo né possiamo proprio lamentarci.

LORENZO "KOBE" FAZIO



LA guerra IN CASA



NON CHIAMATELO SOLTANTO "IL GIOCO IN CUI LA COREA CONQUISTA L'AMERICA". HOMEFRONT SEMBRA VOLER PROPORRE UN CONCEPT PROFONDO E INTENSO, TUTTO BASATO SULLE EMOZIONI CAUSATE DALLA GUERRA E SULL'IMMEDESIMAZIONE DEL GIOCATORE IN UNA SITUAZIONE QUANTO MAI TERRIFICANTE, QUELLA DEL CONFLITTO CHE INVADE E DISTRUGGE L'INTIMITÀ E LA SICUREZZA DELLA PROPRIA CASA. CON UN TALENTO COME QUELLO DI JOHN MILIUS ALLA SCENEGGIATURA E UN APPROCCIO MINIMALISTA E STRANIANTE, IL NUOVO PROGETTO DI KAOS STUDIOS SI PROPONE PER UNA RIVOLUZIONE DEI SOLITI FPS.

Sono passati poco più di un paio d'anni da quando THQ si trovava sull'orlo del fallimento, quando su una delle più importanti realtà del panorama videoludico che stava per cadere nell'oblio, pesava l'enorme fardello di un buco finanziario di oltre 430 milioni di dollari.

La drammatica situazione pareva non lasciare scampo alla compagnia americana, e la dichiarazione di bancarotta sembrava ormai essere inevitabile. Mancavano solo le ultime disperate carte da giocare, quegli assi in grado si risollevare improvvisamente le sorti della partita tra incredibile ripresa e definitivo tracollo che THQ stava giocando, fino alla fine.

Poi sono arrivati UFC Undisputed, WWE Smackdown Vs. Raw e l'affermazione di importanti brand quali Red Faction e una delle più belle sorprese di inizio anno, quel Darksiders dall'alto profilo artistico a cui solo una stella del calibro di Joe Madureira poteva donare un così importante valore aggiunto. Gli affari hanno iniziato ad andare bene e l'immane volume di debiti ha continuato ad assottigliarsi sempre di più; le ferite lasciate dalla crisi, oltre ad aver segnato profondamente l'azienda, hanno influenzato positivamente il nuovo corso e le più attente strategie di mercato, votate più alla qualità che alla grande quantità. Homefront, nuovo ambizioso progetto in sviluppo presso Kaos Studios, è indubbiamente destinato a essere il figlio più dotato della rinnovata vena autoriale imposta da THQ.

Non è forse un caso, alla luce di quanto appena detto, la malcelata autoreferenzialità con cui si mette in luce un'America piena di contraddizioni e di apparente intoccabile benessere che improvvisamente cade vittima di una quanto mai sciagurata crisi economica, in grado di prosciugare i fondi per la difesa del paese contro una crescente superpotenza che reclama sete di potere: la Corea del Nord.

In una conferenza stampa, il Segretario di Stato Hillary Clinton, accompagnato dal Ministro degli Esteri giapponese, accusa pubblicamente la Corea del Nord di aver affondato una nave da guerra sudcoreana. Da lì in poi, tutto cambierà definitivamente, e per gli Stati Uniti d'America nulla sarà più come prima.

2011: Il programma per gli armamenti nordcoreani inizia a intensificarsi notevolmente. 2012: muore il leader Kim Jong Il, con il conseguente lutto dell'intera nazione asiatica; gli succede il giovane Kim Jun Hun, che annuncia un rivoluzionario piano di riunificazione del paese. Due anni dopo, la Corea Unita si riorganizza e attacca il Giappone, che dovrà arrendersi e sarà costretto a far parte della Grande Federazione Coreana nel 2018. L'escalation prosegue per altri sei anni, e gran parte degli stati asiatici viene annessa alla Federazione, mentre il sistema finanziario statunitense è ormai prossimo al collasso. 2024: la Federazione Coreana, devastante potenza egemonica in grado di tenere uniti i suoi cittadini grazie a un clima di terrore, invade gli Stati Uniti e arriva a controllare l'intero paese. L'America è caduta, il popolo si trova improvvisamente senza terreno sotto i piedi, ogni cosa è ridotta alla parodia di ciò che era, e la regressione passa anche attraverso l'involuzione dello stile di vita, ridotto all'essenziale.

È interessante constatare, a questo punto, come Kaos Studios abbia voluto indirizzare le linee guida del concept di gioco non limitandosi all'offerta del solito sparatutto in prima persona, ma puntando direttamente al cuore dei giocatori, immergendoli all'interno di uno scenario disastrato e alla completa deriva, dove ognuno vive la propria vita lontano dagli standard a cui era prima abituato.

"A differenza degli altri FPS, Homefront crea un contesto pseudo-realistico in cui i giocatori verranno chiamati a difendere il proprio diritto alla libertà", ha spiegato il Design Director di Kaos Studios David Votypka. Questa premessa evidenzia il concetto fondamentale su cui si basa il nuovo titolo dei creatori di Frontlines: Fuel of War. La resistenza, infatti, si dovrà riorganizzare dal nulla, risorgere da ceneri che sembrano disperdersi a ogni folata di vento. I dissidenti dovranno ribellarsi dapprima cautamente al regime oppressivo che nega i diritti di giustizia di un paese che da tempo si batte per un'uguaglianza che solo adesso si affaccia alla finestra dei più significativi principi umani.

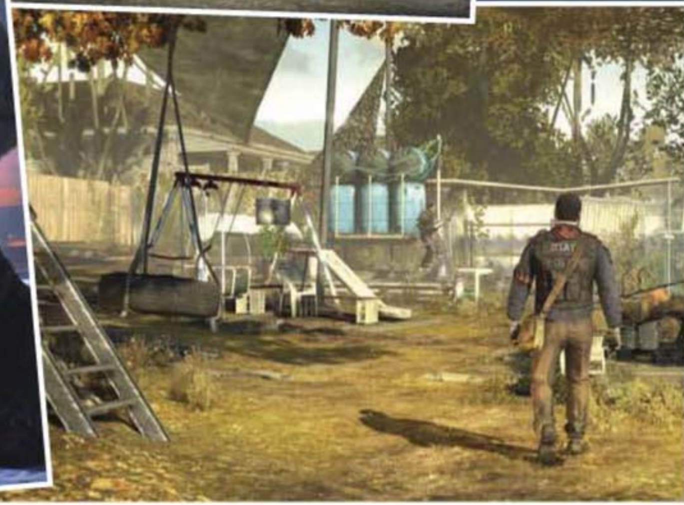
Incapace di dar vita a una corrente rivoluzionaria che possa ribaltare la situazione, l'esercito americano non può far altro che affidarsi all'orgoglio di un popolo che vuole combattere per riottenere ciò che ha ingiustamente perduto. Ed è così che partirà la nostra avventura.







“A DIFFERENZA DEGLI ALTRI FPS, HOMEFRONT CREA UN CONTESTO PSEUDO-REALISTICO IN CUI I GIOCATORI VERRANNO CHIAMATI A DIFENDERE IL PROPRIO DIRITTO ALLA LIBERTÀ”



Le forze d'invasione coreane saranno molto più forti, numerose e ben armate dei ribelli americani di cui farete parte anche voi. Non ci saranno episodi da film d'azione o eclatanti riconquiste; non diventerete il leader di uno sterminato esercito: sarete solo uno dei tanti civili che combattono per la libertà.

Se siete tra coloro che pensano già al Call of Duty di THQ, affrettatevi a rimuovere dalla mente quest'errato accostamento, perchè Homefront vuole essere ben altro. Se è pur vero che le armi altamente tecnologiche (alcune delle quali sono prototipi realmente esistenti) e alcune altre caratteristiche riportano alla mente la serie di Ghost Recon, è innegabile che la principale fonte di ispirazione sia stato l'immenso Half-Life 2. Se consideriamo inoltre la decisa ammissione di Kaos Studios di aver attinto a piene mani dal capolavoro di Valve uscito nel 2004, ecco che le prime impressioni diventano d'improvviso tangibili realtà e gradevoli riflessi di ciò che ci troveremo di fronte agli occhi quando avremo tra le mani Homefront.
Oltre all'ambiente fortemente distopico nel quale saremo immersi, e a una conduzione di gioco che in particolar modo nei momenti meno concitati offre ampi spazi lungo cui procedere e assimilare il background narrativo dell'opera, è da sottolineare la grande rilevanza data ai comportamenti che il microcosmo assumerà. Se in Metro 2033 avevamo avuto un assaggio di vite allo sbando e comunità che trascinavano stancamente la propria esistenza nelle stazioni della metropolitana russa, agendo come patetiche ombre che con trasognata lucidità tentavano di simulare la decenza di un essere umano, in Homefront avremo oltre a tutto ciò un ambiente in grado di rafforzare la drammaticità degli eventi.
Esattamente come in Half-Life 2, spesso sarà l'ambientazione a parlare con noi, a comunicarci ciò che le parole non riuscirebbero a mettere adeguatamente in rilievo, perché, come forse non tutti sanno, il potere immaginifico dei videogiochi risiede principalmente in questa profonda caratteristica espressiva. E Kaos Studios, consapevole di quanto questa possa essere una delle chiavi per il successo, sembra averlo capito. In contrapposizione alla furenti sezioni di guerriglia urbana, vivremo alcuni flash di vita quotidiana esplicativi e affascinanti nella loro straziante tristezza. Vi imbatterete in rifugi

Le missioni che dovrete compiere saranno spesso atte a procurarvi i mezzi utili a far crescere la rivoluzione o a sabotare le postazioni nemiche.

e baracche di fortuna in cui vivono delle piccole comunità. Qualcuno fa esercizio fisico all'aperto, un anziano signore munge una capra, un ragazzino gioca con un'arrugginita altalena cigolante e, poco più in là, una solitaria bicicletta impolverata svetta come simbolico segno di abbandono, tanto quanto un triciclo posto davanti alla soglia della porta, quasi a volerci sbarrare il cammino per ricordarci che forse, da adesso in poi, nessun bambino potrà più pedalare felice e spensierato come prima. E non meravigliatevi se il protagonista potrà solo ascoltare senza mai poter replicare, perché fa parte di quel "Gordon Freeman style" a cui più volte ha fatto riferimento Potypka.

Una delle scelte di Kaos Studios è quella di fare un uso essenziale delle scene di intermezzo, che saranno poche e mai troppo invasive, affidando a corposi script gran parte degli eventi che si susseguiranno, senza mai staccare il giocatore dall'azione di gioco. "Abbiamo deciso di narrare i fatti in maniera diversa



SCENEGGIATURA D'AUTORE

THQ ha deciso di fare davvero le cose in grande, e per la componente narrativa dell'opera ha ingaggiato nientemeno che John Milius, regista di Conan il Barbaro, ma soprattutto sceneggiatore di Apocalypse Now e di altri ottimi film tra cui Alba Rossa (Red Dawn), in cui, neanche a dirlo, gli Stati Uniti venivano attaccati dall'Unione Sovietica. La sua ieratica epicità e i suoi ritmi particolari potrebbero dare a Homefront la marcia in più che gli serve per spiccare in originalità e pathos nella selva attuale degli FPS.

LA FORZA DELLE EMOZIONI

Di fronte all'orrore della guerra, i vostri compagni di squadra, che saranno dei civili come voi, pronti a combattere per la libertà della loro patria invasa, avranno reazioni diversificate e contrastanti. Ci sarà chi vi implorerà di mettere fine alle sofferenze di un nemico tramutato in torcia umana, per esempio, e chi invece affermerà che dovete lasciarlo bruciare fino all'ultimo. Il team di sviluppo sta lavorando a questo aspetto "emotivo" del gioco con molta cura, nella volontà di garantire un'esperienza realistica, in cui davvero ci si trovi immersi nell'atmosfera che si respira quando le persone comuni sono messe di fronte all'orrore dell'invasione nemica e della guerra portata fin dentro le loro case.

dagli altri FPS. Vivrete gli eventi senza distacco, poiché sarete sempre dentro a ciò che gli scenari offriranno".
Un ulteriore elemento di continuità è rappresentato dalla mancanza di una colonna sonora orchestrale che intervenga a sottolineare i momenti di maggiore pathos o l'oggettiva drammaticità di alcune scene. "Sono contrario a quegli accompagnamenti in stile hollywoodiano che suggeriscono le emozioni allo spettatore. Se devo avere delle reazioni di qualunque tipo, non devo essere assecondato da nessuno. Sono cose che devono avvenire in maniera del tutto naturale, spontaneamente", continua Potypka. Ciò non significa che il comparto sonoro non sia curato... tutt'altro! Basti considerare infatti la grande mole di campionamenti utilizzati per riprodurre i rumori delle armi, anche le più futuristiche, che, una volta scesi sul campo di battaglia, saranno in grado di immergere ulteriormente il giocatore nel cuore del conflitto. L'enormità degli scenari ricorda da vicino gli ultimi due capitoli di Battlefield, ma, a differenza dei titoli sviluppati da DICE, non sarà possibile avere lo stesso grado di distruzione che riusciva a mettere un po' più di pepe nel tatticismo delle battaglie. "Abbiamo valutato a lungo in che dosi inserire questa possibilità, ma in definitiva ci siamo resi conto che quando lo scenario diventava oltremodo confusionario, la giocabilità ne risentiva sensibilmente e tutta la bontà del motore grafico veniva messa a dura prova. Il nostro approccio è quello di non rendere distruttibili tutte le strutture, ma ciò non significa che non ci siano dei crolli spettacolari e coreografici".

Nell'epoca dell'invasione coreana seguita a una terribile recessione economica, la sopravvivenza passa attraverso energia alternativa e ritorno alla coltivazione e all'allevamento nel cortile di casa.

In Homefront avremo quasi sempre una squadra che ci accompagnerà durante le nostre impegnative sortite offensive, incentrando l'avanzamento su uno strategico sistema di reciproca copertura. Non di rado, quindi, si assisterà a un teamwork gestito dall'IA che prevede la distrazione di torrette nemiche per permetterci di spostarci abilmente da una copertura all'altra. Secondo David Votypka, l'idea di base è stata quella di dotare la squadra di un'intelligenza che sia realmente in grado di fornire un valido supporto per il compimento delle missioni, spostando l'attenzione dei nemici altrove o semplicemente descrivendo ciò che sta succedendo nelle zone in cui il nostro sguardo in quel momento non può arrivare. Anche i nemici, dal canto loro, pare che saranno dotati di ottime routine comportamentali, mettendo in atto azioni d'attacco sempre molto varie e valide. Le unità elitarie dell'esercito coreano, se possibile, saranno ancora più aggressive nelle loro manovre e non lesineranno metodi sporchi, come il lancio di droni ricognitori in grado di stanarci dal nostro temporaneo giaciglio.

La più grande incognita rimane forse la modalità multiplayer. La struttura prevede scontri su ampia scala che verranno supportati da diversi veicoli in grado di coprire importanti distanze all'interno delle grandi mappe. L'obiettivo di Kaos Studios rimane quello di eliminare i tempi morti a cui gli scenari troppo ampi ci hanno abituato in Battlefield. "Sono un grande amante del ritmo forsennato e degli scontri ravvicinati, ma giocando al nostro Frontlines o a Battlefield mi sono reso conto che la mole delle mappe era spesso sinonimo di fiacchezza e ritmi talvolta blandi. Per ovviare a questo problema, abbiamo deciso di implementare un sistema di respawn progressivo che possa accorciare gran parte delle distanze e favorire così i faccia a faccia, aumentando a dismisura la frenesia e il divertimento".
Homefront è indubbiamente un titolo da tenere sott'occhio nei mesi prossimi, perché potremmo davvero vederne delle belle all'inizio del prossimo anno, periodo in cui uno dei più importanti progetti di THQ verrà immesso sul mercato. Confermata anche la versione PC, che sarà curiosamente curata da un altro team di sviluppo interno. Il motivo dietro questa decisione risiede nella voglia di non voler rendere questa versione un semplice porting e di gestire al meglio il coordinamento per quella che sarà un'uscita simultanea col botto. Si spera.

Domenico "Valthiel" Musicò


78


80


82

RECENSIONI

RASSEGNA MENSILE DI CRITICA VIDEOLUDICA



74 CRACKDOWN 2

PROUD TO BE A GAMER

Un recente intervento di Ken Levine, creatore di BioShock, mette in luce quello che è, sfortunatamente, un atteggiamento di molti videogiocatori. Ovvero, la sudditanza psicologica nei confronti di altri mezzi. Non si spiega, altrimenti, perché tutti si scandalizzano quando il critico cinematografico Roger Ebert dice che i videogiochi non sono arte. Ma a pensarci bene, si tratta di tanto rumore per nulla: che senso ha dare retta alle critiche di qualcuno che ha una vasta competenza, sì, ma in un altro ambito? Perché, nonostante le reciproche influenze, l'assonanza cinema/videogiochi diventa sempre più falsa. Molto spesso ci si dimentica qual è il valore dell'interattività, quando invece la sua potenza è sconfinata; la dimostrazione è che un gioco può creare una connessione emozionale senza neanche bisogno di usare filmati. Pensate a quando siete stati saccheggiati in Ultima, a quando avete perso una vostra unità in Fire Emblem o è morta la vostra compagna in Mass Effect. Momenti duri, vi capiamo. E c'era bisogno che fossero sottolineati da montaggi strappalacrime? No, il loro semplice verificarsi bastava per lasciarvi con l'amaro in bocca, o addirittura farvi provare rimorso. Non c'è bisogno di legittimazione per i videogiochi: tutto il nostro bagaglio di esperienze legato ad essi è già sufficiente. Come esorta Levine, dobbiamo essere fieri delle nostre passioni, e un videogiocatore non è un appassionato di serie B rispetto a un cinefilo (anzi, spesso a differenza loro siamo esperti in entrambi i campi). Non dobbiamo neanche aver paura di proclami arditi, come dire che il videogioco può essere un medium più potente del cinema, se davvero lo pensiamo. Dunque, non aspettiamo che sia considerato arte dal mondo: dentro di noi già conosciamo la risposta, e più ne siamo convinti, più convinceremo gli altri.

Guglielmo "Shin" De Gregori


89

IL MANIFESTO DI GR

La critica videoludica è un esame ponderato e argomentato di un'opera multimediale interattiva finalizzato a valutarne correttamente e in modo unitario contenuto ed estetica. Le recensioni di GR si rivolgono ai Conscious Gamer (categoria che ebbe origine sulle pagine di Game Republic n. 34), videogiocatori consapevoli del valore culturale e artistico del medium videoludico e della centralità del gameplay tra i parametri di giudizio. GR rifiuta quindi la vecchia visione della recensione come analisi tecnica del videogioco e si batte per una meritocrazia dell'industria, cercando di orientare gli acquisti dei lettori verso prodotti di qualità.

IN QUESTO NUMERO:

QUELLA PAURA DI CAMBIARE CHE IMMOBILIZZA

Crackdown 2

INFO

FORMATO: Xbox 360, PS3
ORIGINE: Scozia
DEVELOPER: Ruffian Games
PUBLISHER: Microsoft Game Studios
GIOCATORI: 1-16



DOWN: Le armi di cui vi impossesserete nel corso dell'avventura saranno moltissime e tutte sufficientemente gustose da usare.

Molto spesso, annunciando un sequel, sviluppatori e addetti al marketing non tardano a tracciare paragoni con il capitolo originale, riempiendo la campagna pubblicitaria di numerosi comparativi. Più grande, più emozionante, più divertente. Quante volte avremo sentito proclami del genere, tanto disattesi quanto a volte mantenuti una volta passati all'atto pratico? Di certo anche i ragazzi di Ruffian Games, subentrati nello sviluppo della serie ai Realtime Worlds, avranno adottato una politica simile nel corso delle tante occasioni in cui Crackdown 2 è stato mostrato. Eppure una cosa è certa: questo sequel di "più" ha veramente poco. Prima però di cadere nella depressione post-hype disilluso, lasciateci spiegare meglio.

Crackdown 2 è anch'esso ambientato nell'immaginaria Pacific City, dieci anni dopo gli avvenimenti narrati nel capitolo originale. La città è in preda al degrado e alla distruzione visto che a opporsi all'Agenzia, né più né meno le forze dell'ordine della metropoli, non c'è solo un gruppo organizzato insurrezionale e terroristico denominato La Cellula. No, a peggiorare la situazione ci pensa anche un'improbabile virus che tramuta gli abitanti in rapidi e agili zombie che vengono chiamati Freak. In una situazione simile, sarete chiamati a rivestire i panni di un super agente dell'Agenzia con l'obiettivo finale di riportare l'ordine e la pace a Pacific City. Chi ha quindi giocato al primo episodio troverà uno scenario incredibilmente familiare, con la maggior parte delle location nello stesso posto in cui si trovavano prima, ma non per questo mancano novità. Ad attendervi ci saranno nuove costruzioni e quartieri, mentre l'anarchia civile non ha risparmiato di modificare anche pesantemente diverse sezioni della città. Lo scenario è sicuramente suggestivo e gli artisti di Ruffian Games hanno saputo esprimere alla perfezione la devastazione che ha colpito la



città. Come in passato tuttavia, l'aspetto narrativo non è che una semplice scusa per gettare il giocatore all'interno di un gigantesco sandbox molto giocoso e poco articolato. Dimenticatevi dialoghi appassionanti, un intreccio intricato e perfino uno straccio di caratterizzazione per il vostro avatar, mero bamboccio nelle mani di una voce fuoricampo che vi guiderà e vi lancerà ordini per tutto il corso dell'av-

AGENTE CONTRO AGENTE

Al di là dello sbandierato co-op fino a quattro utenti, Crackdown 2 offre tre diverse modalità competitive online allargata a sedici giocatori. Al di là dei classicissimi deathmatch a squadre e non, l'unica modalità che si mette in risalto per originalità è quella denominata Rocket Tag. Qui un solo giocatore dovrà difendersi dall'assalto degli avversari contando unicamente sull'uso di granate. Difficile, altamente esplosivo e gustoso al punto giusto.



FAQS

D: IL CO-OP AGGIUNGE VERAMENTE QUALCOSA ALL'ESPERIENZA?
Ovviamente sì. Non solo è un grande spasso coordinare gli attacchi e commentarli con i propri amici in modo più o meno sboccato, ma riesce anche a dare un minimo di colore a missioni altresì fin troppo simili tra loro. Ciò che è meglio il tutto funziona con rarissimi casi di lag.

D: SONO PREVISTI DLC COME PER IL PRIMO CRACKDOWN?
Anche in questo caso la risposta è piuttosto scontata. A dire il vero sin dal giorno dell'uscita sono disponibili due DLC, ma relativi ad equipaggiamento facoltativo per l'avatar. Tuttavia nuove missioni, o addirittura nuove porzioni di Pacific City da esplorare, arriveranno molto presto.



ventura.
Terminato dunque il video introduttivo, dovrete unicamente concentrarvi sulle due cose principali che Crackdown 2 ha da offrire: le missioni e la raccolta delle Sfere. Le prime funzionano alla stregua di qualsiasi GTA, ma lamentano abbastanza facilmente una certa ripetitività di fondo. Raggiungendo un punto predefinito della mappa, attiverete uno specifico incarico da portare a termine. Per lo più vi verrà richiesto di disfarvi ora di membri della Cellula, ora di covi di pericolosi Freak. Essendo che i primi si muovono per lo più di giorno, mentre i secondi si faranno vivi, per quanto possano farsi vivi degli zombie, esclusivamente di notte, dovrete pianificare attentamente le vostre mosse anche in relazione all'ora della giornata virtuale. Tuttavia, sia con gli uni che con gli altri si tratterà quasi sempre di ripulire l'area... a volte in attesa di rinforzi che risolvano la situazione, altre per attivare un congegno dall'importanza vitale. Il combat system si rivela sufficientemente intrigante. Le armi e gli esplosivi che maneggerete sono tanti e, con l'aumentare dell'esperienza, diventerete più letali e sbloccherete nuovo equipaggiamento. Anche le fasi corpo a corpo risultano più fluide rispetto al capitolo originale e diventando più forti fisicamente diventerà sempre più una scelta azzeccata quella di sfruttare il vantaggio di poter sollevare auto e detriti vari, piuttosto che coinvolgere più nemici con un unico attacco di mischia. Sfortunatamente, per quanto sparare e prendere a pugni qualunque cosa sia divertente, è innegabile che alla lunga la formula stanchi a fronte di una certa povertà di originalità delle missioni. La noia è sicuramente mitigata dalla possibilità di giocare in co-op insieme ad altri tre amici, ma alcuni passaggi potrebbero risultare letali per chi ha poca pazienza o per chi si stanca facilmente di affrontare sempre le medesime meccaniche. Meglio allora dedicarsi di tanto in tanto alla raccolta dei collezionabili, attività tutt'altro che secondaria nell'economia di Crackdown e del suo diretto seguito. Sparsi per la città, innanzi tutto, potrete trovare una serie di audiolog, unici veri elementi narrativi al di là di qualche sparuto dialogo, tesi a ricostruire la storia di Pacific City tra i due capitoli. Ben più importanti ai fini del gameplay le Sfere. Se infatti l'abilità con armi e esplosivi si affinano











UP: Il numero di nemici e alleati visualizzati contemporaneamente su schermo è sensibilmente aumentato, ma avremmo anche gradito un minimo di dettaglio in più.

unicamente con l'esperienza accumulata sul campo, le doti fisiche dell'alter-ego e le capacità al volante, aumentano esclusivamente raccogliendo questi oggetti. Queste a loro volta si dividono in tre gruppi. Alcune infatti dovrete né più, né meno inseguirle o a bordo di un veicolo o a piedi. Queste Sfere sono piuttosto difficili da raccogliere e non mancano persino di causare un minimo di frustrazione. Altre, al contrario, potrete collezionarle unicamente giocando in Live in cooperazione con altri utenti. L'ultimo gruppo invece è quello più classico, visto che dovrete scovarle esplorando ogni anfratto di Pacific City. È in questi frangenti che, proprio come accadeva con il predecessore, viene fuori la vera forza di Crackdown e della sua interpretazione del genere dei sandbox. Ciò che toglie in termini di sceneggiatura e di meccaniche legate al combattimento, lo restituisce sotto forma di estrema libertà di movimento. Via, via infatti che raccoglierete le Sfere aumenterà la velocità del personaggio, la sua forza e la sua elevazione da terra. Sfera dopo Sfera, il cielo vi apparirà sempre più vicino, mentre con giganteschi balzi raggiungerete quel cornicione fino a poco prima irraggiungibile. Certo, chi conosce già Pacific City vedrà l'esplorazione come una componente meno affascinante, ma chiunque trarrà grande soddisfazione e divertimento nel saltare da un grattacielo all'altro. Non solo, ma nelle fasi più avanzate dell'avventura potrete anche contare su un comodo elicottero che vi semplificherà la vita nell'individuazione delle Sfere e vi permetterà di raggiungere altre aree altrimenti inaccessibili.

Se dal punto di vista sonoro il prodotto si difende più che bene, grazie a buone musiche, effetti sonori e ad un ottimo doppiaggio in italiano, discorso più complicato deve essere fatto nel versante grafico. Purtroppo si fatica a individuare il benché minimo potenziamento tecnologico. Il toon-shading dona sicuramente carattere a Crackdown 2, ma non basta per nascondere la pochezza di dettagli di alcune ambientazioni e la pessima qualità di molte texture. Ciò che è peggio il lavoro degli artisti lascia alquanto a desiderare se si considera gli anonimi protagonisti che è possibile creare grazie a un editor che definire elementare è riduttivo. Nonostante queste note negative, non dovete aspettatevi un disastro: i margini di miglioramento, gli enormi margini di miglioramento, balzeranno evidentissimi immediatamente, ma siamo comunque sopra la sufficienza per una produzione dell'attuale generazione di console.

Tra missioni, co-op online, multiplayer competitivo e la raccolta di Sfere e audio-



CABRIO O SUV?

A differenza del passato, in questo sequel le auto non subiranno trasformazioni via via che otterrete dei potenziamenti. Al contrario, potrete contare su diversi mezzi di supporto. Al di là della velocissima super car, potrete scegliere se fare affidamento su una sorta di fuoristrada dotato di una potente mitragliatrice o un corazzato e pesante tank. I veicoli inoltre potranno essere recapitati in determinati punti grazie a una serie di solerti elicotteri impegnati nella consegna a domicilio.







log di cose da fare in Crackdown 2 ce ne sono sicuramente moltissime. Tuttavia, valutare in linea generale un prodotto del genere significa anche metterlo in diretto paragone con il suo predecessore. Se infatti si indaga su quanto di nuovo ha da offrire questo capitolo rispetto al passato, si fa realmente fatica a rispondere. Perfino sul fronte narrativo, dove era più facile intervenire e migliorare, non è stato mosso un dito, riproponendo una scusa contestualizzante, piuttosto che una trama e una sceneggiatura degne di questo nome.
Se dunque una struttura del genere poteva essere comunque premiata nel capitolo originale, oggi, a distanza di anni e dopo numerosi passi avanti mossi dall'industria videoludica, si fa fatica ad utilizzare i medesimi toni di lode. Crackdown 2 è indubbiamente un titolo che sa divertire e appassionare, ma è altamente sconsigliato a chi si è già saziato con l'originale. Inoltre capolavori narrativi come Red Dead Redemption, solo per citare un titolo dello stesso genere, riducono ancor di più il titolo Microsoft a un semplice giocattolo con tanto gameplay e poco altro, allontanando ulteriormente potenziali acquirenti. Tuttavia resta innegabile che riempire di piombo Freak e membri della Cellula, magari in compagnia di altri tre amici, sia un'operazione estremamente divertente nel senso più genuino del termine. Magari alla lunga ripetitivo, ma estremamente divertente.

COME IN PASSATO, L'IMPIANTO NARRATIVO È SOLO UNA SEMPLICE SCUSA

LORENZO "KOBE" FAZIO

VOTO 7,5/10





LEFT: L'approccio offensivo che adotterete contro i Freak sarà diverso da quello contro i membri della Cellula. Almeno questo garantisce un minimo di varietà al gioco.



ERAVAMO QUATTRO AMICI IN PARTY...

Dragon Quest IX: Le Sentinelle del Cielo

INFO

FORMATO: DS
ORIGINE: Giappone
DEVELOPER: Level-5
PUBLISHER: Nintendo
GIOCATORI: 1-4


DRAGON QUEST MONSTERS: JOKER
MEGLIO DI
PEGGIO DI
DRAGON QUEST VIII: L'ODISSEA DEL RE MALEDETTO

Ci sono serie che, arrivate a un certo punto nel loro ciclo vitale, sentono l'esigenza di cambiare radicalmente. Dragon Quest, giunto alla sua nona iterazione, non fa parte di tale novero. La saga, dopo il bellissimo ottavo episodio per PS2, ora approda su portatile, ma il formato ridotto si rivela adeguato a un titolo che non sembra più di tanto evoluto rispetto all'era SNES.
Una delle prime differenze che si notano rispetto ai precedenti episodi è la possibilità di scegliere il nostro alter-ego. Come accade in White Knight Chronicles (sempre di Level-5, infatti), all'inizio del gioco ci sarà chiesto di creare un personaggio, con la possibilità di deciderne vari aspetti come faccia e corporatura. Come elemento ruolistico è davvero lieve, ma fa piacere ritrovarlo in un JRPG. La storia di Dragon Quest ha inizio nelle profondità del cielo: il nostro eroe è infatti un angelo custode il cui scopo è vegliare sul mondo sottostante, da un luogo chiamato Osservatorio. I mortali ringraziano gli esseri celesti con delle offerte, che si tramutano in semi luminosi. Scopo finale di ogni guardiano è donarli al grande albero Yggdrasil e portarlo a fare frutto. Ma nel caso del protagonista qualcosa va storto, e si ritrova caduto in terra privo dei suoi poteri. Starà a noi esplorare un colorito mondo fantasy, per cercare di scoprire che cosa è successo. La premessa è originale, ma il tutto viene elaborato in maniera abbastanza convenzionale. Anche i nostri alleati, invece di reclutarli lungo la via come solitamente avviene, andranno creati tramite lo stesso editor. O, ancora meglio, potremo affrontare il gioco assieme ai nostri amici; ospitando una partita, infatti, fino ad un massimo di tre giocatori potranno entrarvi e muoversi liberamente, continuando le loro quest e andando alla ricerca di tesori. La differenza, è che in ogni momento potremo richiamarli al nostro fianco o richiedere il loro aiuto in battaglia, in un sistema agile che funziona senza intoppi. Dopo Metal Gear, anche Dragon Quest impara la lezione di Monster Hunter, e ne ripete con grande successo la prova: se si ha la possibilità, questo è il modo migliore di giocare. Il problema è quando invece così non è, e ci si ritrova quindi con un cast di comprimari che altro non sono che dei fantocci. E in un JRPG, genere che in teoria dovrebbe puntare tutto all'evoluzione dei personaggi e all'interazione tra di essi, la mancanza di un party variegato











UP: Ogni oggetto dell'equipaggiamento indossato dai personaggi è effettivamente visibile in-game, un'ulteriore e notevole elemento di personalizzazione.

RIGHT: È possibile lasciare il gioco in standby e trasmettere comunque le informazioni della propria partita a tutti i giocatori che si troveranno nelle vicinanze.











GUERRIERI FAI-DA-TE

Ognuno dei personaggi può specializzarsi in una serie di classi, dette Vocazioni, che possono essere cambiate a piacimento. Ne esistono anche di segrete, e scegliere la migliore combinazione per il proprio party aggiunge un intrigante elemento strategico. L'esplorazione invece è incoraggiata dal sistema di sintesi, grazie al quale potremo creare armi e oggetti con i materiali trovati nel corso dell'avventura; le ricette per costruirli vanno trovate all'interno di appositi libri reperibili in dungeon ed edifici.























FAQS

COM'È LO STILE GRAFICO?
Il gioco è stato realizzato in cel-shading e, nonostante le necessarie limitazioni, assomiglia del tutto a quanto visto su PS2 in Dragon Quest VIII. I livelli abbondano di colori e naturalmente lo stile ironico di Akira Toriyama la fa da padrone, tanto per i personaggi che per i mostri, alcuni dei quali veramente sopra le righe.

È UN GIOCO LONGEVO?
Assolutamente sì. Vi ritroverete con tantissime cose da fare e, una volta finito il gioco, si sbloccheranno ulteriori missioni da compiere. A questo, va aggiunta la difficoltà del gioco in certi momenti elevata, come negli scontri con i boss. Chi ha la vocazione a completare i giochi al 100%, infine, troverà pane per i suoi denti grazie ai 1.000 oggetti tra armi e protezioni.

"DRAGON QUEST IX È L'ESATTO CONTRARIO DI FFXIII: SE AVETE ODIATO IL SECONDO, AMERETE IL PRIMO"

e memorabile non è facile da mandar giù. Una simile pecca stona persino in una serie come Dragon Quest, meno legata alla narrazione rispetto ad altre, ma che in passato era comunque riuscita a offrire delle storie molto coinvolgenti.
Anche il sistema di combattimento è sorprendentemente lineare, con un menu di battaglia che si riduce a poche voci e una meccanica rigorosamente a turni; nessuna deriva action, per la gioia dei fan più irriducibili. Tanta semplicità, se non altro, fa più che bene il suo dovere ed è comunque affiancata da un sistema di progressione dei guerrieri molto raffinato. A questo, va aggiunta la massiccia quantità di side quest e l'introduzione di una sorta di obiettivi chiamati Accolade.
Non c'è che dire: in Dragon Quest IX non si sta mai con le mani in mano e il suo intero apparato è, senza alcun dubbio, eseguito impeccabilmente. Tuttavia, c'è la sensazione che tutto questo sia fine a se stesso. Priva un JRPG di personaggi carismatici e di una storia interessante, e che cosa ne rimane? Persino le ambientazioni, per quanto ben realizzate, non si discostano più di tanto dalla routine. La componente multiplayer funziona ed è divertente, ma non c'era motivo che andasse così tanto a scapito dell'avventura in singolo. Non c'è nulla che sia mai veramente distintivo e no, il conservatorismo non è una scusa. Dopotutto, L'Odissea del Re Maledetto era riuscito a mantenersi altrettanto aderente ai canoni della serie, inserendo comunque una solida dimensione narrativa. Quale fan non si ricorda di Yangus? Per dirla in una battuta, Dragon Quest IX è l'esatto contrario di FFXIII: se avete odiato il secondo, probabilmente amerete il primo e la sua inespugnabile filosofia old school.

GUGLIELMO "SHIN" DE GREGORI

VOTO 7,5/10

E QUANDO FU IL MOMENTO DI COLPIRE, DALLA CANNA USCÌ SOLO FUMO.

APB: All Points Bulletin

È proprio questa la sensazione che si avverte avviando APB: una splendida magnum con il caricatore a secco, o i cui i meccanismi si siano inceppati per qualche strano, imperscrutabile motivo; eppure non importa tanto l'inconveniente tecnico, conta solo l'amarezza che unicamente un arsenale che ti abbandona nell'attimo cruciale può evocare. Diversi anni di lavoro, i nomi sinonimo di garanzia di David Jones e dei suoi Realtime Worlds e in generale una schiera di promesse che stuzzicavano abilmente il bimbo molesto che è ancora in noi, sognante un "guardie e ladri" su schermo come violenza comanda: sufficienti motivi per essere ottimisti. Infatti il successore spirituale di Crackdown altri non è che la versione digitale e alquanto graffiante del popolare gioco che tutti noi abbiamo fatto in tenera età, supportata da un'impostazione massiva online e da un gameplay che si fonda principalmente su azione, sparatutto e guida, con occasionali momenti social all'interno di un mondo sandbox. Un obiettivo semplice pur se tutt'altro che facile: "MMO action" degni di nota ancora devono calcare la scena mainstream e i gusti della critica, tuttavia i numeri mostrati sul tavolo sembravano finalmente quelli giusti.
Scontato dire che siamo invece davanti ad un esperimento riuscito solo in parte, e che stranamente convince in campi in cui di norma gli MMO falliscono con una puntualità imbarazzante. La solidità tecnica è indiscutibile, lontana eoni dalle release bucate e inconcludenti a cui ci ha abituato questo genere di produzioni; il lag è assente e la fluidità estetica per un prodotto massivo di simile portata è davvero eccellente. Le parentesi social sono poi estremamente ben riuscite, in grado di aiutare la collaborazione e l'affiatamento dei vari team; ancora, l'editor e probabilmente una nuova tacca da segnare verso l'avvi-

INFO

FORMATO: PC
ORIGINE: Inghilterra
PUBLISHER: Electronic Arts
DEVELOPER: Realtime Worlds
GIOCATORI: MMO

MEGLIO DI — NEOCRON 2



PEGGIO DI — CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2



QUANDO IL MASSIVE È ESAGERATO

APB per certi versi non può definirsi massivo nella classica accezione del termine: prima di tutto i personaggi per certi versi non crescono nel consueto modo a cui ci hanno abituato MMORPG e affini, basandosi maggiormente sull'upgrade delle armi; secondariamente posso ingaggiare soltanto guerre temporanee e su scala ridotta, se riferite per esempio a capisaldi quali Planetside.







FAQS

CHI È COSTUI?
David Jones è il papà del brand GTA, quando ancora non aveva abbracciato la terza dimensione e la nostra visuale era relegata al cielo. Tra gli altri titoli fanno capolino "cosette di poco conto" (!!!) come Lemmings e Shadow of the Beast, senza contare il recente Crackdown: scherzi a parte, capolavori indiscussi sia per il pubblico che per la critica.

PERCHÉ QUI, PERCHÉ ORA?
San Paro è la città dove avviene la continua mattanza di APB; trattasi del consueto alveare urbano con un grosso deficit di educazione civica; il tutto a causa della scomparsa dei classici politici di spicco in grado di tenere in pugno la situazione; non c'è più morale, vigilessa.

LEFT: Inspiegabilmente i danni non sono localizzati: colpire un piede avrà lo stesso identico effetto di un headshot.

DOWN: Il campionario di avatar con cui avrete a che fare non mancherà di sorprendervi a ogni partita. Un "crea la moda" moderno per un'accurata rifinitura in piombo!

IL FIGLIO RIBELLE CHE TUTTI NOI SOGNAVAMO DI AVERE, COSÌ GLI SVILUPPATORI HANNO DESCRITTO APB

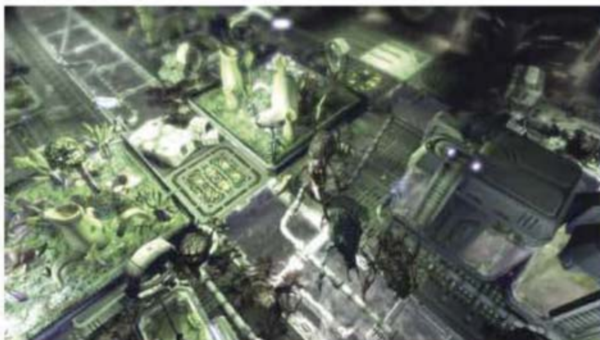
cinamento al tool divino con cui tutti noi siamo fatti: completo e dalle possibilità letteralmente infinite, ci permetterà di esseri esattamente chi vogliamo, chi vorremmo essere, chi mai oseremmo chiedere di essere. Nel Social District, luogo deputato alla vendita e compravendita di oggetti e alla personalizzazione di personaggi, loghi, veicoli e altro, è stata riversata grandissima cura e l'eterogeneità estetica degli scontri è lì per dimostrarlo. Infine il sonoro, curatissimo, è in grado di farci calare all'istante nell'atmosfera da lotta di quartiere, pur essendo completamente personalizzabile con i nostri brani preferiti.
Le note dolenti sono situate invece nel cuore del gameplay, appunto quando dobbiamo entrare in azione imbracciando armi o guidando gli svariati bolidi a disposizione. Molto semplicemente, APB non diverte, non segna, non colpisce: e non stiamo parlando solo delle subquest che dovremo per forza di cose portare a termine, ripetitive e poco ispirate, ma anche di un mondo che ci circonda a stento vivo e con una scarsa identità visiva, in cui l'unico avversario saranno i giocatori della fazione opposta (crimine o tutori dell'ordine, a seconda della nostra scelta) all'interno della missione intrapresa, non esistendo alcuna modalità di PVE. Questo non vuol dire che manchino momenti di pura e pirotecnica esaltazione, ma che il sistema di gioco fa poco per supportarli a dovere, lasciando alla componente shooter PVP il grosso della scena. Purtroppo, a rovinare questo lato troviamo un sistema matchmaking che non riesce a garantire scontri equilibrati (con conseguente unidirezionalità delle battaglie) e una serie di imprecisioni tecniche che si traducono spesso in piena e desolante frustrazione. Il sistema di guida è poi impreciso e necessita di alcuni accorgimenti per essere incorporato con efficacia nelle meccaniche di gioco.
Bisogna tuttavia ricordare che stiamo parlando di un genere giudicabile solo sul lungo periodo, e che pur essendoci ampi margini di miglioramento una verve visionaria quale quella di David Jones può ancora compiere l'impresa. Del resto l'impalcatura tecnica è stabile, e alcuni meccanismi di base di APB già funzionano a dovere. Urge una riformulazione delle dinamiche di base, che corregga coraggiosamente il tiro in modo da conferire profondità a un'esperienza che ora è soltanto sufficiente.
Il bambino molesto che scalcia in noi rimane fiducioso, e a volte sono proprio i mocciosi ipercinetici gli unici ad avere ragione.

ENRICO GANDOLFI

VOTO 6,5/10









LEFT: Sicuramente, un punto a favore di questo remake è la modalità cooperativa, che consente di giocare con un amico online oppure offline all'interno di tre apposite mappe.

TEAM 17 SVEGLIA LA SUA SERIE DAL SONNO CRIOGENICO

Alien Breed: Impact



INFO

FORMATO: PC, PS3

ORIGINE: USA

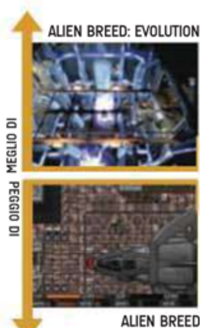
DEVELOPER: Team 17

PUBLISHER: Electronic Arts

GIOCATORI: 1-2

MEGLIO DI

ALIEN BREED: EVOLUTION



PEGGIO DI

ALIEN BREED

Certe volte è meglio che alcune opere restino nel passato, cristallizzate nella nostra mente e filtrate attraverso la lente della nostalgia. O, se proprio c'è bisogno di tirarle fuori dal dimenticatoio, quantomeno si dovrebbe stare attenti a non rovinare troppo ciò che le rendeva speciali. Alien Breed Impact è il secondo tentativo di Team 17 di riesumare il suo classico sparatutto uscito su Amiga nel 1991, dopo averci già provato su Xbox Live Arcade l'anno scorso. Si tratta sostanzialmente di una versione riveduta e corretta, ma non aspettatevi grandi differenze tra le due recenti reincarnazioni della serie. Per chi non fosse a conoscenza dell'originale, parliamo di uno sparatutto che all'epoca si era distinto per la resa grafica e per una capacità di creare tensione tipica dei film fanta-horror alla Alien. Una sorta di Dead Space ante-litteram, se vogliamo. La premessa è dopotutto molto simile, anche se raccontata prendendosi molto meno sul serio: il protagonista, l'ingegnere Conrad, si trova a bordo di una nave spaziale che entra in collisione con un altro velivolo, abbandonato e infestato da specie aliene ostili di vario genere. Conrad dovrà quindi esplorare il suo vascello per ripristinarlo e ripartire, trovandosi però spesso davanti a porte chiuse da sbloccare, ostacoli causati dall'incidente e naturalmente ospiti non desiderati che appaiono all'improvviso. Ai nostri giorni, questo classico mantiene tuttora la telecamera dall'alto che lo caratterizzava, anche se ambienti e personaggi sono stati renderizzati con l'Unreal Engine. Questa scelta di suo è abbastanza strana, visto che nonostante il buon livello grafico, non è mai possibile davvero goderne appieno a causa dell'inquadratura. Inoltre, a differenza dell'originale, sono andati perduti il level design basato sull'oscurità e la sensazione di trovarsi in ambienti claustrofobici dove non si sa mai cosa potrebbe succedere. Dove invece Alien Breed non delude è nel riportare in vita un gameplay spensierato e senza troppi fronzoli, che sembra provenire direttamente dal passato: superato un inizio che stenta a decollare, tentando di creare suspense centellinando i nemici, dopo un po' il gioco si rivela per quello che è, ovvero uno sparatutto con orde di nemici sempre crescenti, in cui basta semplicemente uccidere tutto ciò che si muove. I fan dell'originale probabilmente troveranno questo remake molto più rudimentale, tutti gli altri potranno invece apprezzare un buon titolo, decisamente rifinito per essere download only, e se non altro da lodare per essere riuscito ad ammodernare una vecchia gloria senza sentire la necessità di inserire elementi inutili.

GUGLIELMO DE GREGORI

VOTO 7/10

DOWN: Nel corso del gioco avrete a disposizione un vasto arsenale; inoltre, in questa versione è possibile spendere dei crediti in appositi terminali e acquistare munizioni o potenziare le armi in vostro possesso.







UNA GRADITA SORPRESA DALLA TERRA DELLA BIRRA...

Drakensang: The River of Time

INFO
FORMATO: PC
ORIGINE: Germania
DEVELOPER: Radon Labs
PUBLISHER: Fx-Interactive
GIOCATORI: 1


MEGLIO DI: DRAKENSANG: THE DARK EYE
PEGGIO DI: DRAGON AGE

DOWN: I combattimenti in mischia necessiteranno di un dosaggio tecnico e tattico non indifferente, che negli ultimi scorci della storia porterà la vostra pazienza più e più volte... Ma in preda a evidenti effetti di pura dipendenza, difficilmente il vostro dito cadrà sul tasto "Esc"!

L'affollato panorama fantasy offerto dai personal computer oggigiorno pone di fatto le numerose produzioni europee sui generis sull'orlo di spietati dimenticatoi comuni. E riuscire a oscillare verso la metà sicura di tale ignobile limbo non è poi cosa da tutti. Drakensang: The Dark Eye, GdR dall'accento tedesco pubblicato due anni or sono, è riuscito nell'impresa con una destrezza capace di far impallidire il miglior numero di liane e burroni del caro, vecchio Indiana Jones. È atterrato per un soffio tra le grazie di quella schiera di videogiocatori per nulla indulgente, per sua stessa natura, al sorvolare con anima pia sulla benché minima incertezza, nel fine campo dell'arte binaria. E non è stato certo il claudicante versante tecnico a innalzare The Dark Eye di fronte allo sguardo spietato dell'amabile nerd medio. Sicché, come insegna la scuola del sequel perfetto, i grafici tedeschi di Radon Labs hanno cominciato proprio dall'aspetto meno convincente di The Dark Eye: l'engine tridimensionale. Ancor più d'effetto appare un lavoro decisamente raffinato, se arriva dagli angoli più remoti (e inaspettati) del settore videoludico. Che Drakensang: The River of Time riuscisse a mettersi in carreggiata con gli esponenti più autorevoli del suo genere d'appartenenza, sotto il puro profilo tecnico, è cosa meno che mai attesa o di facile previsione. Un motivo in più per rimanere piacevolmente compiaciuti, storditi e ammaliati dalle rigogliose terre pianeggianti di Aventuria, adesso veri e propri paesaggi da cartolina in alta definizione. Una concreta differenza nell'esperienza di gioco sarà poi data dalle variazioni tra un personaggio e l'altro, perché proprio dall'aspetto del vostro alter ego dipenderanno le situazioni di gioco, e le quest primarie e secondarie da affrontare. Quindi, fate molta attenzione quando affronterete l'editor iniziale. Da lì potrete già mettere le basi per un'avventura ogni volta diversa, il che è un ovvio asso nella manica per il fattore longevità. Non che poi simili orpelli si confondano per dei meschini raggiri, dato che la singola durata della quest nulla ha da invidiare ai suoi confratelli più blasonati. Risalendo poi le rapide di gelidi fiumi intenti a serpeggiare tra fitte foreste, o discendendo nelle umide cavità rocciose impreziosite da una millimetrica illuminazione dinamica, ci s'imbatterà (spesso e volentieri) in una lunga sequela di scontri dalle pause tatticamente organizzate, strizzando maliziosamente l'occhio a titoli del calibro di Dragon Age. Ulteriore espediente a sottolineare l'ampio respiro dell'opera tedesca, così come l'indicibile caratura degli obiettivi prefissati. Sporadicamente, però, questa piccola produzione dalla grande anima può apparire fin troppo dispersiva, se non addirittura zoppicante, una volta giunti nel cuore delle sue aree urbane; in particolar modo, se la vostra configurazione va ad avvicinarsi a quella indicata nei requisiti minimi. Concause però decisamente comprensibili, in virtù di tutti quei pesanti ritocchi apportati all'estetica del prodotto. Insomma, forse col pallone i tedeschi non vanteranno più il loro storico talento, come ribadito recentemente da una formazione spagnola più in forma che mai, ma in quanto a GdR non sembrano più secondi a nessuno!

VALERIO PASTORE

VOTO 8,5/10



POCHE IDEE, TANTO DIVERTIMENTO

Singularity

INFO

FORMATO: Xbox 360, PS3, PC
ORIGINE: USA
DEVELOPER: Raven Software
PUBLISHER: Activision
GIOCATORI: 1

MEGLIO DI
WOLFENSTEIN
PEGGIO DI
BIOSHOCK



Giunti nel momento cruciale di questa generazione di console, affollatissima di FPS spesso sin troppo simili fra loro, di cosa c'è bisogno per svettare dalla massa e proporre al pubblico un nuovo titolo in grado di rimanere a lungo nella memoria dei giocatori? Servono carattere, personalità, e un tangibile grado di innovazione; tutte cose che, purtroppo, non appartengono a Singularity. Ciò, badate bene, non significa che il nuovo progetto di Raven Software non sia in grado di divertire: tutt'altro.

Una volta arrivati sulla misteriosa isola di Katorga-12, sarete spinti a investigare sulle cause dell'attività radioattiva rilevata sul posto, trovandovi vostro malgrado immersi in una base sovietica in cui, durante il periodo della Guerra Fredda, venivano effettuati pericolosi esperimenti adoperando l'E99, un elemento raro reperibile solo nelle profondità dell'isola. Gli abitanti rimasti vivi sono diventati il pallido ricordo di ciò che erano, trasformati in mostri sanguinari dalle fattezze deformi. E ovviamente, starà a voi immergervi in questo scenario e cercare di riportare a casa non solo l'E99, ma anche la pelle.

Nonostante la trama non sia in grado di offrire spunti degni di nota e Katorga-12 non faccia altro che richiamare alla mente con prepotenza alcuni degli elementi portanti e artistici già apprezzati nella Rapture di BioShock, la sceneggiatura riesce a risultare interessante e a offrire un gradevole colpo di scena nel finale.

Impostato come il più classico degli sparatutto, Singularity decide di mettere da parte il coraggio che ogni produzione deve avere per imporre il proprio status, e si affida a meccaniche ampiamente rodate che donano al gioco una varietà di tutto rispetto; a ciò bisogna aggiungere la riuscita commistione di idee di successo mutuate da capolavori come il già citato BioShock e Half-Life, passando per la manipolazione temporale già vista in Timeshift, ma con qualche variante. Il Congegno di Manipolazione Temporale (CMT) offre la possibilità di ringiovanire o invecchiare parti dello scenario, riportando allo stato originario alcuni elementi cadenti e devastati o, al contrario, rendendo deboli e avvizzite le strutture portanti che poco prima ci sembravano delle inespugnabili roccaforti. Inutile dire che la cosa si applica anche ai nemici, che avrete la possibilità di eliminare facendoli diventare decrepiti in fast-forward. Gran parte del level solving, insieme ad altri poteri che vi lasceremo scoprire da soli, si basa proprio su questa caratteristica, alla quale vanno aggiunte le sezioni in cui i paradossi temporali la faranno da padrone. Sebbene gli scontri vengano impreziositi dall'approccio differenziato a cui il CMT vi obbligherà, è da segnalare un arsenale di armi sin troppo standard se non addirittura povero se escludiamo il Ricercatore, un'arma capace di farvi guidare manualmente la traiettoria dei proiettili. In definitiva, Singularity è senz'altro un titolo consigliato per il periodo estivo, dove la penuria di giochi si fa sentire pesantemente. È un peccato, però, constatare quella che alla fine si rivela come un'occasione mancata: con una produzione di più alto livello e qualche tocco di classe in più, avremmo potuto avere tra le mani una vera e propria perla.

DOMENICO "VALTHIEL" MUSICÒ

VOTO 7,5/10



UP: L'utilizzo dell'Unreal Engine 3, allo stato attuale, rappresenta croce e delizia di tutti i titoli usciti di recente. Anche in Singularity capiterà spesso di avere fastidiosi ritardi con l'aggiornamento delle texture.

DOWN: A volte basta solo una semplice immagine per risvegliare la memoria. Seppur con le dovute differenze, alzi la mano chi tra di voi non nota similitudini con Rapture.





LA DIFESA DELL'UNIVERSO NON È MAI STATA COSÌ... ADORABILE?

Trinity Universe

INFO

FORMATO: PS3
ORIGINE: Giappone
DEVELOPER: Nippon Ichi Software
PUBLISHER: Namco Bandai
GIOCATORI: 1

MEGLIO DI: CROSS EDGE
PEGGIO DI: DISGAEA

DOWN: A livello grafico, il gioco è nella media, ma certo non si può dire che difetti in colori ed effetti speciali fluorescenti; anche il look dei mostri riserva belle sorprese.

Fin dalla schermata iniziale, che ha per sottofondo un motivetto che rischiate di non togliervi dalla testa per settimane, il motto di Trinity Universe sembra essere uno soltanto: non prendersi troppo sul serio. E, del resto, fare altrimenti sarebbe davvero difficile, con un cast che riunisce i personaggi dello stralunato Disgaea e quelli di Atelier, meno famoso ma (quasi) altrettanto popolare tra i giocatori nippofili. A questi, se ne aggiungono di originali pensati per questo crossover, ambientato in un angolo di universo chiamato Netheruniverse, che nulla hanno da invidiare in quanto a livelli di follia. Tanto per darvi un'idea, Etna (che non ha bisogno di presentazioni) anche qui persegue il dessert perfetto come unico grande ideale, l'alchimista Violet è letteralmente ossessionata con la sintesi di nuovi oggetti, mentre il protagonista Kanata è il giovane re del Netheruniverse che, di fronte al dovere, preferisce mangiare dei noodle. A questo punto, dovrebbe esservi chiaro il tipo di gioco a cui vi trovate davanti: se l'umorismo demenziale alla Excel Saga è il vostro pane quotidiano, accomodatevi, se invece provate ribrezzo al solo sentir parlare di anime, decisamente qui non c'è nulla da vedere per voi. La storia è altrettanto malata: gli eroi dell'impero fluttuante di Empyria sono alle prese con una catastrofe molto particolare, ovvero la caduta di oggetti non identificati come sushi, televisori o interi edifici sul loro suolo. Ognuno di questi oggetti funge da dungeon e il nostro scopo sarà esplorarli fino al nucleo e scoprire i loro tesori. Purtroppo, l'originale premessa non coincide con altrettanta varietà nel level design, che si riduce a pochi schemi predefiniti e diversificati solo per lunghezza. Di questi, solo alcuni sono veramente necessari per procedere nella storia. All'interno dei dungeon, bisognerà combattere i mostri attraverso un sistema incentrato sugli Action Point, calcolati in base all'equipaggiamento; ogni personaggio può usare attacchi fisici e magici, che possono anche essere combinati con i propri alleati. Le battaglie all'inizio sono molto limitate, ma una volta ottenuta una



buona quantità di AP potrete esplorarne veramente a fondo il potenziale. Il gioco dopotutto funziona sulla vostra voglia di approfondirlo: potete tranquillamente finire la storyline in poco tempo, oppure spendere decine e decine di ore lavorando su statistiche e potenziamenti. Neanche il vero finale è facile da conquistare, visto che dovrete affrontare il gioco con più personaggi per farvi davvero un'idea di quello che succede. Definire Trinity Universe di nicchia è quindi davvero riduttivo, ma del resto c'è così tanto da fare che non vi annoierete mai: basta solo sapere a cosa si va incontro.

GUGLIELMO "SHIN" DE GREGORI

VOTO 6,5/10



UP: Oltre che con l'esperienza, si può potenziare l'equipaggiamento tramite quattro sistemi: la sintesi di oggetti, le pietre-meteorite, la creazione di mostri da sconfiggere per ottenerne il loot e i managraphic, decorazioni che potenziano le armi.





UP: Sfortunatamente, la versione portatile non dispone più della modalità online che sta facendo la fortuna della controparte casalinga.

LEFT: A dispetto dei timori, la PSP fa il suo dovere nel gestire il sistema di controllo; purtroppo, il D-pad è quello che è, quindi i maestri di BlazBlue potrebbero non sentirsi del tutto a loro agio.

IL PICCHIADURO PIÙ STILOSO DEL 2010 ARRIVA SU PSP. AVRÀ CONSERVATO IL SUO SMALTO?

BlazBlue: Calamity Trigger Portable

Solo due mesi fa, nel recensire la versione casalinga, BlazBlue ci aveva letteralmente spazzato via con l'energia del suo battle system, della sua colonna sonora rock e del suo character design, che sembra essere scaturito direttamente da un grande calderone contenente tutte le ossessioni degli otaku di nuova generazione. Un picchiaduro talmente sopra le righe riuscirà a mantenere fede alla sua natura anche nel passaggio su portatile? Come su PS3 così su PSP, il principale appeal del gioco consiste nei suoi personaggi. Rispetto ad altri titoli, il roster non è poi così folto ma, il motto sembrerebbe essere quello classico: "Pochi ma buoni". Il maggior punto a favore dei personaggi è il loro aspetto a dir poco bizzarro, la cui peculiarità si rispecchia però anche nello stile di combattimento e nel modo in cui vanno controllati. Ogni lottatore infatti dispone di un set di attacchi che vanno da debole a medio a forte, e a fianco a questi c'è il cosiddetto Drive, una mossa speciale diversa per ciascuno. Insomma, è davvero difficile che non troviate il lottatore che più si adatta alle vostre esigenze per eleggerlo come preferito.

Il pacchetto PSP vanta anche delle nuove modalità che, a dispetto di quanto potrebbe sembrare, non sono un mero accessorio, ma importanti aggiunte molto gradite e azzeccate. In Legion dovremo farci strada attraverso una serie di sfide, e ogni volta che sconfiggeremo un nemico questo ci lascerà passare e si unirà alle nostre fila. In questa modalità come in tutte le altre, ogni azione sarà ricompensata da dei punti, spendibili all'interno di un apposito negozio per acquistare illustrazioni, costumi alternativi e altri bonus, che garantiscono un alto tasso di longevità e spingono il giocatore a giocare assiduamente per ottenere più extra possibili.

Se qualcosa si è guadagnato nel porting, purtroppo, c'è da dire che nel processo qualcos'altro è andato perduto. Prima di tutto, sullo schermo della PSP il look dei personaggi risulta, prevedibilmente, sacrificato. Se su PS3 la sensazione era quasi di star guardando un anime, su PSP gli sprite perdono in definizione; similmente, anche la HUD miniaturizzata funziona meno bene, e le prorompenti battaglie si leggono con difficoltà. Per concludere la rassegna, anche l'audio con le sue splendide musiche e le voci campionate soffre della compressione. Ma niente paura. Ciò che invece è rimasto invariato è il gameplay frenetico, la profondità dei controlli e il fascino bizzarro dei suoi personaggi: con queste premesse, BlazBlue Portable è il gioco che vorrete avere in valigia quest'estate.

GUGLIELMO DE GREGORI

VOTO 8/10

INFO

FORMATO: PSP
ORIGINE: Giappone
PUBLISHER: Atlus
DEVELOPER: Arc System Works
GIOCATORI: 1-4

MEGLIO DI: SOULCALIBUR: BROKEN DESTINY



PEGGIO DI: BLAZBLUE: CALAMITY TRIGGER







UP: La ricca modalità multiplayer è indubbiamente uno dei punti di forza del titolo. È pur vero, però, che alcune patch dovranno risolvere qualche conflitto col matchmaking e la perdita dell'esperienza dopo l'uscita dell'Host.

DOWN: Nonostante spesso le texture non rappresentino lo stato dell'arte, il livello di dettaglio resta molto buono: vedere ruote, ingranaggi e parti mobili durante le trasformazioni non ha davvero prezzo!





FINALMENTE, IL GIOCO CHE TUTTI I FAN DESIDERAVANO

Transformers: La Battaglia Per Cybertron

INFO

FORMATO: PS3, Xbox 360, Wii, PC, DS

ORIGINE: USA

PUBLISHER: Activision

DEVELOPER: High Moon Studios

GIOCATORI: 1-4

MEGLIO DI — TRANSFORMERS: THE GAME



PEGGIO DI — ZONE OF THE ENDERS

Le trasposizioni videoludiche, si sa, sono da sempre state un cruccio per tutti coloro che anelavano a un buon tie-in dedicato al proprio marchio preferito. A parte qualche rarissimo prodotto che riusciva grossomodo a fare la sua buona figura, ci siamo dovuti sorbire una pletora di oscenità che sarebbe meglio dimenticare al più presto, accaniti fan o meno che siate.

Transformers: The Game, ne era probabilmente uno degli esempi più lampanti, uno di quei prodotti che vengono immessi sul mercato al solo scopo di vivere grazie all'eco della pellicola che in quel momento spopola nei cinema. Forse, consapevole del danno e delle costanti delusioni provocate nei fan, Activision decide di partire da zero, di instaurare un potenziale nuovo ciclo che possa finalmente far sorridere tutti coloro che a partire dagli anni '80 sono cresciuti con i magnifici robottoni trasformisti Hasbro. Accantonato il mediocre lavoro di Luxoflux, Transformers: La Battaglia per Cybertron viene affidato a High Moon Studios, team responsabile del sottovalutato Darkwatch, buon titolo appartenente alla scorsa generazione di console. La campagna in singolo è incentrata sulla guerra civile che ha devastato Cybertron ancor prima che i Transformers arrivassero sul nostro pianeta, mettendo in luce lo scopo primario del leader dei Decepticon, Megatron: la ricerca di una fonte di energetica in grado di spazzare via gli Autobot e, ovviamente, Optimus Prime, suo nemico di sempre. La sceneggiatura proporrà inoltre dei momenti davvero di primissimo piano e dei retroscena importantissimi su personaggi fondamentali della saga come Bumblebee e Starscream, che preferiamo non rivelare in questa sede.

Un altro dei punti di forza di questo nuovo titolo che si è finalmente slegato dalle incombenti uscite cinematografiche (e si vede), è l'ispirato level design, che riesce ancor più a mettersi in risalto considerando la staticità di un'ambientazione plumbea e priva di varianti degne di nota. Sebbene l'impatto iniziale possa far sorgere dubbi sull'effettiva varietà di gioco, alcune ottime trovate riescono a tenere incollati allo schermo per tutte le 12 ore (circa) di gioco. Le trasformazioni dei robot, oltretutto, adesso hanno una specifica utilità che differenzia l'approccio agli scontri. Trasformandosi in veicoli, infatti, i Transformers potranno velocemente evitare i colpi nemici e coprire grandi distanze, senza contare le armi e le munizioni extra, indispensabili data l'obbligata parsimonia con cui dovremo gestire le nostre scorte. Ottimo il comparto multiplayer, che oltre alle solite modalità offre la Escalation, una sorta di Orda in puro stile Gears of War. Amanti dei Transformers, siete avvisati: dopo anni di patimento, finalmente è arrivato il gioco che fa per voi.

DOMENICO "VALTHIEL" MUSICÒ

VOTO 8/10

TIGER NON SI FERMA PIÙ E CERCA L'ENNESIMO EAGLE

Tiger Woods PGA Tour 11

INFO
FORMATO: Xbox 360, PS3, Wii
ORIGINE: USA
DEVELOPER: Tiburon
PUBLISHER: Electronic Arts
GIOCATORI: 1-24

È di per sé difficile migliorarsi di anno in anno, figuriamoci se si parla di una saga decennale che da diverse iterazioni sfiora, idealmente, la perfezione. Tiger Woods PGA Tour soffre di questa sindrome, e chi ci segue da tempo saprà bene che, solo un anno fa, promuovemmo a pieni voti il gioco pubblicato nel 2009. Con PGA Tour 11, si fa fatica a non riconfermare che l'unico vero difetto del prodotto è di giungere fin troppo a ridosso della precedente edizione. Del resto è difficile lamentarsi di qualcosa dovendolo giudicare preso per se stesso. Il tutto comincia con la creazione del vostro avatar virtuale per mezzo di un accuratissimo editor. Questo personaggio vi accompagnerà continuamente, se lo vorrete, e potrete progressivamente potenziarne i parametri vincendo tornei e sfidando campioni sempre più forti. Le modalità di gioco, del resto, sono classiche e riuscite al tempo stesso. Sorvolando sui più noti, quali la pratica e la gara veloce, potrete decidere di affrontare il lungo e impegnativo PGA Tour, la nuova Ryder Cup, che vi permetterà di confrontarvi con golfisti professionisti statunitensi ed europei, o di dedicarvi alle Skills Challenge, vere e proprie sfide uno contro uno dove battere l'avversario proprio lì dove appare più forte. Naturalmente, tutte queste varie competizioni potranno poi essere sostenute nell'ambito della modalità Carriera, vero ombrello unificatore di quanto offre PGA Tour 11. Scesi sul green, è difficile non farsi nuovamente catturare dalla perfezione dei sistemi di controllo ideati da EA. Che si tratti di muovere il Wiimote (con tanto di supporto al MotionPlus per una precisione extra davvero significativa) o di azionare le leve dei pad di Xbox 360 e PS3, chiunque potrà padroneggiare e diventare un vero campione del golf virtuale. Sì, proprio tutti, visto che il titolo offre numerose configurazioni: da quella più immediata e arcade a quella totalmente e minacciosamente realistica. Certo, passare dal sistema più permissivo a quello anche solo lontanamente simulativo richiede un periodo minimo di tirocinio, ma nulla di così pesante e impossibile per i neofiti. Dal punto di vista grafico-sonoro il titolo è rimasto pressoché invariato tanto nella versione HD che in quella, chiaramente meno performante, per Wii, ma è impossibile lamentarsi, vista la bontà di risultati già raggiunta in passato. In definitiva, Tiger Woods PGA Tour 11 è un titolo che consigliamo caldamente agli amanti e curiosi del golf, specie se non hanno mai provato un gioco della serie. Tuttavia, l'acquisto va attentamente ponderato nel caso in cui siate già in possesso di altre versioni recenti: le novità non mancano, ma queste, da sole, non possono certo giustificare la spesa.

LORENZO "KOBE" FAZIO

VOTO 8,5/10

MEGLIO DI: TIGER WOODS PGA TOUR 10

PEGGIO DI: BATTERE DAVVERO TIGER WOODS





UP: Quello che la versione Wii perde in termini grafici, lo guadagna grazie a una modalità party, che include anche il mini-golf, e a una visuale in prima persona capace di rendere la simulazione ancora più immersiva e credibile.





UP: Naturalmente non manca il multiplayer. Sia su PS3 e Xbox 360 che su Wii potrete sfidare altri appassionati di golf virtuale sia in locale che in Rete, attraverso tornei organizzati settimanalmente.

SULL'ATTENTI, GENTILUOMINI: SI TORNA ALLA GUERRA, QUELLA VERA.

ArmA II: Operation Arrowhead

INFO

FORMATO: PC
ORIGINE: Repubblica Ceca
DEVELOPER: Bohemia Interactive Studio
PUBLISHER: 505 Games
GIOCATORI: 1-64



DOWN: Nella divertente modalità Armeria saremo liberi di esplorare le mappe di gioco e portare a termine vari obiettivi di volta in volta proposti, al fine di sbloccare nuovi armamenti.

ArmA II è una garanzia, nel bene come nel male. Ti paracaduta in uno scenario verosimile, smisurato, in cui la guerra non attende i tuoi comodi ma si muove come entità a sé, strisciante e beffarda, assoluta e impietosa. Il prezzo da pagare è una libertà che non tutti sono in grado di digerire, e un corredo di bug capace di far desistere diverse folle di santi e beati. Ma l'ambizione fa del resto perdonare diversi peccati, e vivere una simulazione autentica tra distruzioni traboccanti di realismo e debolezze umane paga, soprattutto quando il tutto sa di futuro prossimo, orfano di maschere sci-fi in grado di anestetizzare i nostri sensi; nessuna morale, nessun effetto speciale, solo la guerra per quello che è, liberata da fronzoli e facili eroismi. Bohemia ha una missione di fondo a cui continua a rimanere fedele, e con questo Operation Arrowhead, espansione stand alone del secondo episodio, ci troviamo di nuovo alle prese con un mondo senza costruzioni formali, senza corridoi chiusi, senza assistenza e facilitazioni. Abbiamo solo un fucile e la consapevolezza che la nostra pelle non è fatta di amianto ma di carne pulsante, e che una divisa è solo stoffa e simboli. Non saremo comunque soli: più che in passato, dovremo coordinarci con i nostri compagni di fronte a una rinnovata quantità di situazioni, equipaggiamenti e mezzi (questi ovviamente manovrabili direttamente) per una sfida sempre più tattica che di nervi; la campagna in singolo risulta sufficientemente varia e appagante da condurci idealmente al multiplayer, massivo e con una modalità co-op per quattro giocatori di cui si sentiva davvero la mancanza. Degno di ogni lode l'editor di missioni, elisir di lunga vita che vanta un sistema di auto completamento in grado di concludere idealmente le nostre creazioni lasciate a metà, per una comunità che prevediamo intraprendente e laboriosa come non mai. Inutile dire che Operation Arrowhead non è per tutti. Può risultare spaesante e criptico nelle premesse e macchinoso se paragonato ad altri shooter maggiormente abbordabili e immediati; inoltre spesso risulta freddo nel proprio svolgersi, considerando le sequenze cinematografiche a cui ci hanno abituato titoli come Call of Duty. Non possiamo neppure affermare che sia perfetto: l'IA ha mostrato più di una volta diverse incertezze sulle lunghe distanze, l'interfaccia poteva essere maggiormente snellita e la resa grafica e le animazioni sono soltanto buone se non decenti. Tuttavia per il vero appassionato questi non sono che dettagli: deve solo sapere che il motore grafico, per quanto pesante, regge e che tutti gli elementi della serie sono tornati potenziati e migliorati, con notevoli e gradite aggiunte a livello di varietà dell'esperienza. Non gli servirà altro, e forse neppure a voi. Dovete solo chiedervi se volete ancora giocare alla guerra, o iniziare finalmente a farla sul serio.

ENRICO "ACE" GANDOLFI

VOTO 8/10



UP: La fittizia nazione del Takistan sarà il teatro delle nostre gesta; ricalcato sulla reale morfologia dell'Afghanistan per ben 300 Kmq percorribili, dovremo salvarlo dall'ennesima guerra civile guidando una coalizione occidentale.

CVG NEWS
Interferenze e contaminazioni



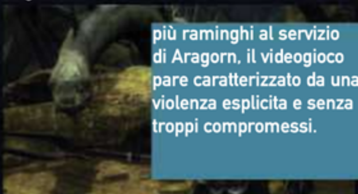
UNA GUERRA STELLARE DOPO L'ALTRA

Era il 1977 quando George Lucas firmò il primo episodio di Star Wars. In trentatre anni, il mondo si riempì di spin-off televisivi, adattamenti radiofonici, romanzi, parodie, canzoni e fumetti ispirati alla celebre saga. Non è rimasto certo indietro l'universo dei videogiochi che, dal 1982 a oggi, ha dato il via a una produzione pressoché ininterrotta. Star Wars: Il Potere della Forza II e Star Wars: The Old Republic sono solo le ultime creazioni a cui abbiamo potuto dare uno sguardo in occasione dell'E3 2010 e che usciranno rispettivamente a fine anno e nella primavera dell'anno prossimo.



UN'ADOLESCENTE CONTRO TUTTI

Non esistono solo videogiochi tratti da blockbuster, e a dimostrarlo è il gioco Scott Pilgrim vs. The World, tratto dal celebre fumetto creato dal disegnatore canadese Bryan Lee O'Malley e che ha ispirato l'omonimo film con il promettente Michael Cera. La pellicola uscirà in Italia nel mese di novembre, mentre del videogioco non è stata annunciata ancora una data precisa. Il protagonista, dovrà sconfiggere i sette ex-fidanzati di Ramona V. Flower, la ragazza di cui si è innamorato.



più raminghi al servizio di Aragorn, il videogioco pare caratterizzato da una violenza esplicita e senza troppi compromessi.

IL SETTENTRIONE DELLA TERRA DI MEZZO

Nel 2001 irrompeva al cinema il primo film della trilogia cinematografica dedicata all'opera del professor Tolkien. Guerra nel Nord è il nuovo GdR d'azione ispirato a Il Signore degli Anelli e in uscita nel 2011, che permetterà a tre giocatori di collaborare tra loro nella lunga battaglia fantasy che li vedrà coinvolti. Ambientato non più nel sud della Terra di Mezzo, ma nel nord abitato da elfi, nani e pochi umani, per lo

Legion



E Dio mandò sulla terra il suo esercito di angeli sterminatori...

Hollywood non abbandonerà mai la sua passione per gli scenari post-apocalittici e per le catastrofi che incombono su noi (poveri) esseri umani a causa del nostro esasperato egoismo. Legion ci dimostra ancora una volta come il tema oscuro dell'Apocalisse non solo non si sia ancora esaurito, ma riesca a dare vita a film dotati di una propria originalità e capaci di spunti interessanti sia a livello stilistico che nei contenuti. Dio, stanco e sfiduciato dell'operato degli uomini (come dargli torto, in fondo?), invia sulla terra una legione di angeli distruttori guidati dall'arcangelo Gabriele (Kevin Durand), con l'ingrato compito di sterminare l'umanità indegna. Ma l'Arcangelo Michele (Paul Bettany) decide di ribellarsi alla divina volontà e, conservando la fiducia nelle buone potenzialità dell'uomo, si offre di aiutarlo. Ne deriva un epico scontro (ultra)terreno il cui epicentro è la squallida stazione di servizio di Bob Hanson (Dennis Quaid) sperduta nel deserto del New Mexico, dove Michele costituirà una roccaforte alleandosi con il gruppo degli avventori presenti, tra cui una donna incinta di nome Charlie (Adrianne Palicki), che porta in grembo il nuovo Messia, unica speranza per l'umanità.
Horror apocalittico? Action thriller soprannaturale? War fantasy catastrofico misticheggiante? Forse Legion è tutto questo insieme. L'esordio alla regia di Scott Stewart (abile tecnico degli effetti speciali di Iron Man e della saga dei Pirati dei Caraibi) unisce a una tematica di base conosciuta echi e interferenze di altre storie e di altri mondi. In un mood catastrofico venato più di cupo mistero e decadente desolazione che di sensazionale magniloquenza, un Paul Bettany che ricorda il violento e glaciale Silas de Il Codice da Vinci difende l'umanità con un fitto arsenale di armi piuttosto che con le sue grandi ali di angelo. Legion è un po' Rambo e un po' Terminator, ma anche un po' Matrix (per qualche suggestione estetica) e un po' Io sono leggenda. Ma soprattutto è un po' La notte dei morti viventi di George Romero, non solo perché gli umani posseduti dagli angeli attaccano gli uomini come zombie affamati, ma principalmente perché il diner sperduto nel deserto diventa il fulcro del contrasto tra esterno assediatore e interno claustrofobico popolato da disperati sopravvissuti. Questo originale gioco al massacro in tre giorni, dalle venature religiose e filosofiche, è uscito in DVD e Blu-ray Disc il 6 agosto. Chissà che, dato che si sta già lavorando sulla graphic novel Legion: Prophets, qualcuno non abbia pensato a un videogioco. Le premesse, in fondo, sarebbero perfette!

Ilaria "G-Girl" Colla

WWW.CINEMAEVIDEOGIOCHI.IT

Down Antecedente illustre di Legion è L'ultima profezia, pellicola diretta da Gregory Widen nel 1995 e interpretata da Christopher Walken nei panni dell'angelo vendicatore Gabriele, che ha dato vita a un franchise di ben quattro sequel.





CIAK SI GIOCA Conversioni cinematografiche (più o meno) famose

MORTAL KOMBAT

Spaccare gambe e tagliare gole!

La prontezza di Kitana nello sgozzare con i ventagli di ferro, l'orgoglio di Sub Zero nello staccare teste ed esibirle come trofei da cui ciondolano spine dorsali, il femminismo di Sonya Blade che, con il gesto di un bacio, incenerisce il nemico. Sono stati la violenza, i fiotti di sangue, la possibilità di distruggere un corpo che sembra realmente fatto di carne e ossa, a permettere a Mortal Kombat, diciotto anni fa, di concorrere contro Street Fighter



II, ma anche di conoscere il pugno duro della censura. Nel 1995 esce infatti la versione cinematografica del picchiaduro a incontri sviluppato dalla Midway Games, che riscuote un successo internazionale al botteghino pur venendo stroncato dalla critica. Sul grande schermo, il malvagio imperatore Shao Khan e il regno di Outworld vogliono conquistare la Terra ma, per riuscirci, devono vincere dieci volte di seguito il Mortal Kombat, un torneo di arti marziali che si svolge una volta ogni generazione. I malefici detengono già nove vittorie, ne manca quindi una sola; ma Sonya, Johnny Cage, Liu Kang e gli altri riescono, duello dopo duello, a sconfiggere il nemico. Il sequel, Mortal Kombat: Distruzione Letale, è stato un vero e proprio flop. Oggi, di fronte alla possibile realizzazione di un



up Nulla di certo, ancora, sull'uscita di Mortal Kombat: Rebirth, nato come cortometraggio di Kevin Tancharoen per verificare l'indice di gradimento di un potenziale terzo capitolo basato sulla serie Mortal Kombat.

terzo capitolo dal titolo, c'è chi ancora gode da matti nel veder comparire sulla propria tv di casa, alla fine di un combattimento vissuto da protagonista, la scritta di sangue "Finish him!". In quei pochi secondi che si hanno a disposizione per mettere in atto una fatality, tutto il sadismo e il gusto per il macabro che si ha in corpo confluisce nelle mani, pronte ad uccidere. Sono emozioni, queste, che solo il videogioco può dare.

Andrea Avigni

VOTO:★★

SOGNANDO HOLLYWOOD Film (impossibili) che vorremmo vedere

LEISURE SUIT LARRY

La commedia sexy anni '80 d'oltreoceano...

Un ruolo famoso, nel cinema, è quello del "ciccio" sporcaccione; personaggio creato con pochi passaggi, poche inquadrature, un completino kitsch e un po' di sano umorismo. Bonario, tontolone, sovrappeso, dalla battuta che fa piegare in due, con una saggezza "suina" perciò puntuale e pertinente, ma difficile da demotivare, è spesso la comicità fatta persona. E anche i vide-



ogiochi possono vantare questo personaggio malizioso e allo stesso tempo sfigato con le ragazze: Larry, protagonista della serie Leisure Suit Larry della Sierra On-Line. Negli anni Ottanta queste avventure grafiche vedevano Larry cercare di conquistare le grazie di una nutrita serie (negli anni sono state decine) di sexy signorine, ognuna con il proprio trascorso e le proprie "voglie" da soddisfare. E chi meglio di un Danny De Vito d'annata potrebbe dare vita a un personaggio del genere? Le sue performance ce le ricordiamo bene: mitico ne I gemelli anche solo per l'accostamento al Governatore Arnold, con una gran capacità di reggere il ruolo.
Un buon regista, con battute tra l'easy e l'intelligente, potrebbe lanciare De Vito alla conquista di una Megan Fox e una



up Larry avrebbe un ottimo avatar in Danny De Vito, che con la sua verve saprebbe far ridere chiunque. Le gag del gioco sembravano pensate proprio per lui!

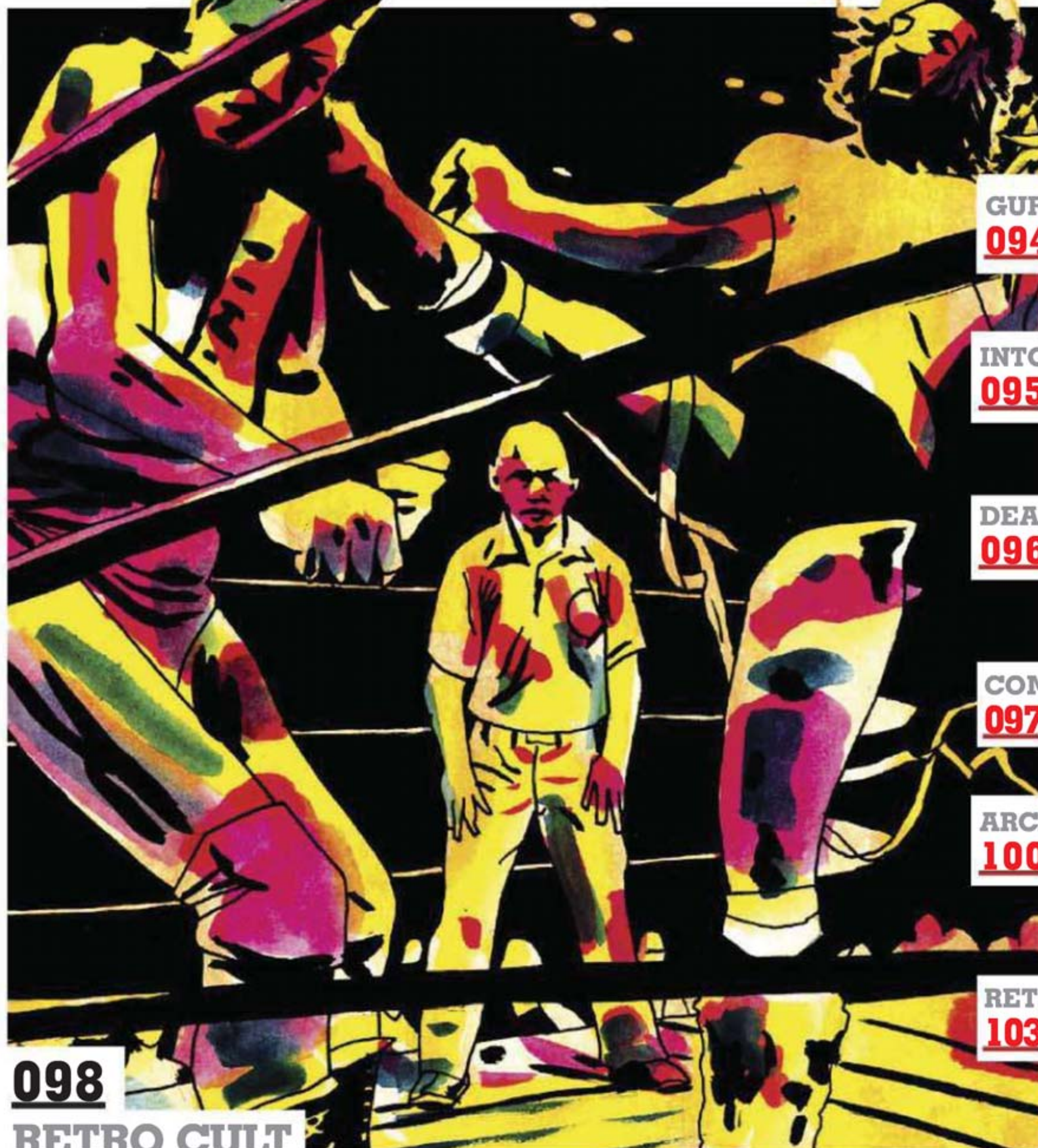
Jessica Alba qualsiasi, in un hotel qualsiasi, in un qualsiasi contesto, e di sicuro ne uscirebbero cose fantastiche. Tra massaggi sexy, inquadrature vedo/non vedo (il gioco non era granché spinto, ma all'epoca era considerato piuttosto temerario) e doppi sensi, la commedia sexy sarebbe fatta. A fronte del grande successo delle commedie americane di questi anni, o di quelle sexy all'italiana degli anni '70, Larry, se messo in mani capaci, avrebbe certamente il suo perché, ne siamo convinti.

Arjuna Cosmo

RETRO

>. FIRE PRO WRESTLING

N.119 AGOSTO/SETTEMBRE 2010



The Fire Pro Wrestling Legacy

Omaggio all'Antonio Inoki di tutti i simulatori di catch!

Per saperne di più e discutere dei contenuti di questa edizione, visita **www.gamerepublic.it!**

VIDEODROME



Retorica e retrogaming vanno spesso a braccetto, sopratutto se ci si mette in testa di allestire confronti tra la qualità di vita del videogiocatore odierno e quella risalente ai cubettosi anni '80. Nello sventurato caso in cui vengano tirate in ballo faccende quali la cronica incompatibilità dei sistemi di un tempo con i TV Color da salotto, diventa poi impossibile resistere alla tentazione di rifilare ai più giovani il tipico pistolotto del matusa: quello volto a sensibilizzare l'ingordo cuore di chiunque non sembri apprezzare le comodità di cui dispone. Dovendo, per forza di cose, interpretare la parte del nonnino indignato, potrei a questo punto tirare fuori episodi risalenti alla mia giovinezza, come quel giorno in cui promisi di immolare l'anima a Lucifero pur di

GURU MEDITATION

WARREN SPECTOR **CURRICULUM:** ORIGIN SYSTEMS / LOOKING GLASS STUDIOS / ION STORM / JUNCTION POINT STUDIOS / DISNEY INTERACTIVE **PORTFOLIO:** WING COMMANDER (SAGA 1990 - 1993) / ULTIMA VI: THE FALSE PROPHET (1990) /BAD BLOOD (1990) / ULTIMA UNDERWORLD (1992 - 1993) / ULTIMA VII PART II: SERPENT ISLE & THE SILVER SEED (1993) / WINGS OF GLORY (1993) / SYSTEM SHOCK (1994) / CYBERMAGE: DARKLIGHT AWAKENING (1994) / CRUSADER: NO REMORSE (1995) / THIEF (SAGA 1998 - 2004) / DEUS EX (SAGA 2000 - 2003)



CLASSE 1955, WARREN SPECTOR MOSSE I SUOI PRIMI PASSI NELL'INDUSTRIA VIDEOLUDICA NEL 1989 quando approdò ai vertici della Origin Systems in qualità di Produttore Associato.
Forte della lunga esperienza maturata nel settore dei GdR cartacei prestando prima servizio tra i ranghi della Steve Jackson Games, poi tra quelli della leggendaria TSR, si guadagnò subito una posizione di rilievo nella gestione del franchise di Ultima, per il quale curò direttamente il sesto capitolo, le espansioni del settimo, nonché i due episodi dello spin-off Underworld.
Parallelamente, Spector si dedicò anche all'elaborazione di progetti relativi alla scena sci-fi, dando i natali a serie storiche come Wing Commander e a titoli di rilievo come Cyber Mage e Crusader: No Remorse. Fu proprio durante questo periodo che ebbe i primi contatti con Looking Glass Studios, e non passò troppo tempo prima che il sodalizio germogliasse nella stesura del celebre System Shock.
A seguito del crack che spinse i dirigenti di Origin a chiudere baracca, Warren passò tra le fila di Looking Glass a titolo definitivo: qui riscoprì il suo vecchio amore per il fantasy, producendo il primo capitolo della serie di Thief, salvo poi tornare comunque a interessarsi di fantascienza e cyberpunk una volta fondata la "sua" Ion Storm nel 1999. Sotto questo monicker Mr. Spector battezzò la serie di Deus Ex e trovò anche il tempo di seguire lo sviluppo del sequel diretto di Thief, l'ottimo Deadly Shadows.
Anche in questo caso, la sua permanenza in ufficio sarebbe stata tuttavia breve. Abbandonati anche i vertici di questa compagnia, optò di fatto per reinvestire capitali nella creazione di Junction Point Studios, una società più incline ad abbracciare progetti multimediali. Superata una prima fase di assestamento, quest'ultima è entrata a far parte della Disney Interactive nel 2007 ed è ora sul punto di realizzare il suo primo titolo Wii: Epic Mickey.





TOYS IN THE ATTIC

Andiamo a dare un' occhiata in soffitta e vediamo quale gingillo del nostro passato videoludico salterà fuori dal baule dei ricordi...



MODULATORE COMMODORE A520 RF

Il tuo Amiga in diretta tivù

Che ci si creda o meno, agli albori dell'era Amiga, non tutti coloro che avevano la fortuna di possederne uno potevano permettersi di abbinargli un bel monitor dedicato, con tanto di uscita RGB in dotazione. Di conseguenza, l'unica possibilità di godersi le spettacolose performance del novello re di tutti gli Home System risiedeva nell'impiego di un eroico Modulatore A520 esterno dotato di uscita RF, tramite il quale connettere quest'ultimo all'ingresso antenna della TV.
Benché a buon mercato e sostanzialmente funzionale, questa soluzione non rappresentava di certo lo stato dell'arte in termini di resa visiva, tant'è che spesso e volentieri gli insopportabili "rumori di frequenza" prendevano possesso della videata.



Il caro, vecchio Modulatore RF veniva spesso venduto in bundle con l'Amiga 500 per un piccolo, ma in ogni caso significativo sovrapprezzo. Inutile dire che talvolta la fase di sintonizzazione rischiava di mandarti ai matti!

riuscire a connettere il mio VCS al Grundig di Papà, o magari descrivervi l'orrore che provai nel vedere le immagini di "Ok, il prezzo e giusto!" sovrapporsi al clamoroso affresco grafico di Operation Wolf. Tuttavia, mi preme molto di più ribadire che nessuna di queste kafkiane esperienze riuscì mai a intaccare di una virgola le emozioni provate davanti a un Kick Off o al mitico Fire Pro Wrestling. E questo perché non esiste disturbo, gracchio o sfocatura in grado di compromettere l'impatto di un buon videogioco. Capite, ora, perché mi viene da ridere quando vedo il mio anabolico cuginetto dannarsi l'anima contando i pixel morti del suo pannello da 40"?

Gianpaolo "Mossgarden" Iglio

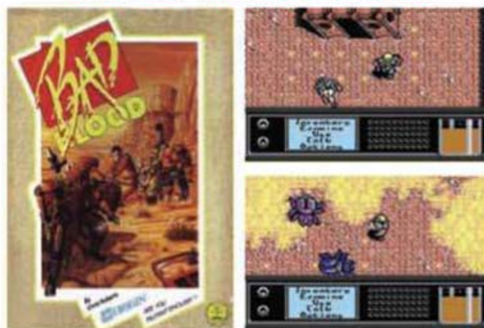


PIONIERI: QUANDO IL PASSATO CI PARLAVA DI OGGI

BAD BLOOD

1990 ORIGIN SYSTEMS - C64

Al giorno d'oggi, se qualcuno venisse da voi a parlarvi di un action adventure in free roaming ambientato in un mondo devastato dalla guerra atomica, in cui Umani e Mutanti lottano per assicurarsi i resti della civiltà perduta, il pensiero non potrebbe che correre a Fallout 3. Peccato però che qui si stia parlando "soltanto" di Bad Blood: un titolo con oltre 20 anni sul groppone e ben pochi allori in bacheca, attraverso la cui elaborazione un giovanissimo Warren Spector riuscì ad anticipare di netto il recente miracolo made in Bethesda. Certo, a vedere quei pixel grossi come cubetti di ghiaccio e la scialba prospettiva a volo d'uccello di contorno, i più scettici sarebbero magari portati a credere che le analogie tra i due titoli si fermino al mero concept di base. Eppure c'era dell'altro: servendosi della medesima manciata di Kbyte, il Guru fu infatti in grado di arricchirne la struttura con elementi supplementari quali sequenze dialogali con PNG di vario allineamento, combattimenti casuali in tempo reale, e persino un ciclo Giorno/Notte tanto accurato da influenzare significativamente il verificarsi degli eventi. Aggiungendo al tutto la possibilità di scegliere il proprio alter ego in un ventaglio di tre elementi piuttosto diversi fra loro, sarà facile intuire le dimensioni dell'impresa. Ed è davvero scioccante constatare che questo lavoro fu accolto con ben poco entusiasmo sia dalla stampa che dagli stessi giocatori dell'epoca...



Lo scopo dell'avventura consisteva nello sventare i diabolici piani di Lord Dominix: un perfido umano determinato a eliminare tutti i mutanti dalla faccia della terra. Nel tentativo di fermarlo, i giocatori avrebbero potuto servirsi di Varrig il Mutante, Dekker il Rogue o Jakka, una giovane donna in grado di emettere fasci di luce dagli occhi.

INTO THE PIT

DANTE'S INFERNO

1986 DENTON DESIGNS / BEYOND CHALLENGING SOFTWARE - C64

Sebbene Justin Lambros e i vertici di EA abbiano cercato di convincerci del contrario, l'idea di incentrare un intero gioco sull'Inferno di Dante Alighieri non era esattamente fresca di bucato. A suffragio di questa tesi, troviamo di fatti questo vecchio titolo della Denton Designs: un giochino poco più che carino, cui dovremmo probabilmente riconoscere il merito di aver sdoganato il culto della Divina Commedia in ambito videoludico. Come potete intuire osservando l'immagine che fluttua nelle vicinanze, questo Dante's Inferno andava sviscerandosi lungo i canoni dei più tradizionali picchiaduro con vista dall'alto, preoccupandosi tuttavia di arricchire l'offerta mediante l'innesto di intriganti sezioni maze. Ora, siamo piuttosto sicuri del fatto che la rappresentazione dei demoni e degli scenari fosse molto meno convincente di quella offertaci di recente dal team Visceral Games, ma non saremmo disposti a giurare che l'esperienza di gioco proposta avesse poi molto da invidiarle.



Diavoli assetati di sangue, località suggestive, qualche bel cammeo di ordine storico: l'Inferno di Denton Designs rispettava pressoché in toto gli estremi della sua nobile fonte d'ispirazione.

WEIRDOGAMES INC.

IO ELVIS, TU PIXEL

SUDDITI VIDEOLUDICI PER IL RE DEL RYTHM 'N BLUES

5. IL RE DEL DRIVE IN - STREET ROD



Ogni archeologo del silicio che conservi memoria di questo racing game made in Polonia, ricorderà senza dubbio il clamoroso duello finale che attendeva chiunque fosse riuscito a sgominare tutti i Rockabilly che affollavano il Drive In di Bob: dinnanzi all'ingresso del locale sarebbe infatti comparso l'impomatato Elvis con tanto di Spider bianca e femmina al guinzaglio; pronto a spadroneggiare anche su pista...

4. MARCO RODRIGUEZ - GAROU: MARK OF THE WOLVES



La fama di Elvis, si sa, non ha mai conosciuto confini, né tantomeno barriere culturali, tant'è che perfino (e soprattutto) in Oriente c'è chi è disposto a coprirsi di ridicolo pur di sentirsi Re per una notte. Nel tentativo di celebrare questa progenie di buffi individui, Yu Suzuki diede così vita al delirante Goro: una sorta di fesso del villaggio con cui farsi due risate dopo aver passato magari un'intera giornata al porto, fagocitando mini-giochi.

3. GORO - SHENMUE



La fama di Elvis, si sa, non ha mai conosciuto confini, né tantomeno barriere culturali, tant'è che perfino (e soprattutto) in Oriente c'è chi è disposto a coprirsi di ridicolo pur di sentirsi Re per una notte. Nel tentativo di celebrare questa progenie di buffi individui, Yu Suzuki diede così vita al delirante Goro: una sorta di fesso del villaggio con cui farsi due risate dopo aver passato magari un'intera giornata al porto, fagocitando mini-giochi.

2. E. L. V. I. S. - PERFECT DARK



Nudo come un verme, corpicino da nano circense, un enorme cranio bulboso e la fissità tipica dell'alieno. L'Elvis di Perfect Dark aveva oggettivamente poco a che vedere con il Re di Memphis, Tennessee, ma di certo conosceva il mito. E pure bene. Si potrebbe senz'altro scrivere un trattato di sociologia sul processo mentale che ha spinto l'extraterrestre ad assumere questo nickname. Ma, per fortuna, il nostro spazio si è esaurito qui.

1. MINDBENDER ELVIS
ZAK MCKRACKEN

Si parla di alieni travestiti da Elvis? E allora fermi tutti, perché in tal caso la precedenza assoluta va senz'altro al Mindbender della Lucas che, indossando una delle famose tutine del Re, aveva sfruttato la sua natura bicefala per esaltare le peculiari caratteristiche della sua iconografica pettinatura. Il risultato, come potete vedere, era da overdose di peyote, e quindi un bel primo posto nella classifica non glielo toglie nessuno.



DEAD POETS' SOCIETY

ORIGIN SYSTEMS (1983-2004)

"WE CREATE WORLDS"

NON SONO MOLTE LE AZIENDE CHE POSSONO REGGERE IL PESO DI UNO SLOGAN COME "CREIAMO MONDI". Quelle capaci di adottarlo senza apparire arroganti sono ancora di meno. E soltanto una di esse potrebbe sostenere di aver tenuto fede al proposito senza mai deludere le aspettative. Fondata nel lontano 1983 ad Austin (Texas) dal sommo Richard "Lord British" Garrioth con l'ausilio di alcuni membri della sua numerosa famiglia, Origin Systems mosse i primi passi nell'industria videoludica poco dopo la sua istituzione, servendosi di un propulsore mediatico non indifferente. Ereditando le licenze delle serie cui aveva dato vita il suo bizzarro presidente negli anni in cui militava tra i ranghi di Sierra Online, la compagnia ebbe di fatti l'onore di debuttare sulla scena producendo Ultima III: Exodus, un colpo che le permise di assurgere praticamente subito ai vertici del settore. Nel corso degli anni a venire, complice il boom registrato dai successivi episodi di questa saga e la parallela affermazione di titoli come Omega, 2400 A.D., Knights of Legend e Times of Lore, il marchio Origin sarebbe divenuto sinonimo di qualità assoluta, il che favorì ovviamente l'afflusso di straordinari talenti alla corte di Garrioth e soci. A conferma di questo dettaglio, basti pensare che, nell'arco di un decennio, gli uffici dell'azienda ospitarono icone come John Romero, Mike McShaffry, Paul Isaac, Chris Roberts, Ralph Koster e Warren Spector, gli ultimi dei quali ripagarono la fiducia concessa loro giocando un ruolo determinante nella creazione di Wing Commander. Passata sotto l'egemonia di Electronic Arts a partire dal 1992, la compagnia continuò a investire ingenti sforzi nella produzione delle sue serie più rappresentative, senza per questo tralasciare il varo di nuovi IP. A titoli del calibro di Ultima VII: The Black Gate, Ultima: Underworld e Wing Commander III: Heart of the Tiger, andarono pertanto ad aggiungersi hit quali Cybermage: Darklight Awakening, System Shock e Wings of Glory, il cui successo fu comunque oscurato dal colossale Bioforge. Con l'esordio di Ultima Online, datato 1997, la storia della compagnia sarebbe quindi cambiata radicalmente e, scherzi del destino, non certo in meglio. Come risultato del clamoroso hype riscosso dal progetto, che battezzò formalmente il genere MMORPG, i dirigenti di EA decisero infatti di riconvertire la struttura dell'azienda, affinché essa potesse dedicarsi al solo sviluppo di titoli dedicati alla Rete. Ma gli esiti dell'iniziativa si rivelarono purtroppo sfavorevoli... Come conseguenza del flop registrato da Ultima XI (1999), ancora oggi una delle più celebri debacle produttive mai registrate in fatto di online gaming, gli stessi vertici della major californiana decisero di tagliare drasticamente i fondi riservati alla compagnia, finendo praticamente con lo stroncare sul nascere molti dei titoli ancora in via di sviluppo nelle sue fucine. Rifiutandosi di mantenere le redini di una Origin ormai ridotta a semplice gestore dei server riservati a Ultima Online, Richard Garriot decise chiaramente di rassegnare subito le proprie dimissioni da CEO dell'azienda, e quest'evento non poté che segnarne il futuro. Nel 1994, a seguito della cancellazione di un nuovo progetto a tema Ultima, sottotitolato X: Odyssey, il suo restante organico venne di fatti smembrato. Con tanti, cari saluti alla creazione di altri fantastici mondi...

IL MARCHIO ORIGIN ERA SINONIMO DI QUALITÀ ASSOLUTA



Tra i più famosi prodotti di Origin c'è sicuramente il fantascientifico System Shock, il cui primo capitolo del 1994 vedeva il protagonista scontrarsi con la maligna intelligenza artificiale di nome Shodan.

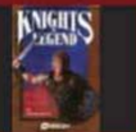
MEMORABILIA



ULTIMA (SAGA CLASSICA) 1983 - 1999


2400 A.D. 1987


TIMES OF LORE 1988



KNIGHTS OF LEGEND 1989



OMEGA 1989



SPACE ROGUE 1989



WING COMMANDER (SERIE) 1990 - 1998



ULTIMA UNDERWORLD (SAGA) 1992 - 1993



SYSTEM SHOCK 1994


WINGS OF GLORY 1995


CYBERMAGE: DARKLIGHT AWAKENING 1995



BIOFORGE 1995



CRUSADER (SERIE) 1995 - 1996


ULTIMA ONLINE 1997

COME ERAVAMO

TEST DRIVE

1987 ACCOLADE / DISTINCTIVE SOFTWARE - C64 / AMIGA / ATARI ST / APPLE 2



UN'ESILE CARREGGIATA A DOPPIO SENSO COSTEGGIA IL FIANCO DELLA ROCCIOSA MONTAGNA; lo strapiombo ai margini della stessa è uno spauracchio sufficiente a sconsigliare manovre affrettate. Come se non bastasse, i veicoli che sfrecciano nella direzione opposta costituiscono un rischio persino maggiore e in ballo c'è la madre di tutte le patenti, la possibilità di aggiudicarsi l'auto dei sogni. D'altronde, non c'è alcuna gara da vincere, nessun traguardo da raggiungere e nemmeno un avversario da seminare: si tratta solo di guidare, ingranare la marcia giusta al momento esatto, evitando così di fondere il motore e mandare in frantumi il parabrezza. Questo è l'incipit del primo simulatore automobilistico mai apparso su un sistema da gioco casalingo. "Roba seria quella, mica il solito videogioco...", dicevano i ragazzi parcheggiati all'esterno del Pirate-Shop all'angolo, e credeteci se affermiamo che, all'epoca, nessuno si concedeva il lusso di tirare in ballo Test Drive senza ostentare un sincero timore reverenziale. Giocando con allegorie e paralleli, si potrebbe in effetti definirlo il Gran Turismo dei suoi tempi, giacché mai prima di allora un gioco di corse aveva osato pretendere un tale impegno dai suoi utenti. Forte di questa sua patina di realismo, il prodigio firmato da Mike Brenna, Don Mattrick e Kevin Pickell poteva peraltro permettersi di fare economia sulla spettacolarità senza pagarne il fio, tant'è che l'austerità del suo comparto visivo e la stessa mancanza di obiettivi quali checkpoint, traguardi et similia venivano persino percepite come un valore aggiunto. Secondo alcuni, i meriti del progetto firmato Accolade travalicano il solo fatto di aver sdoganato un approccio più simulativo alla guida: la sua imprevedibile affermazione ai botteghini contribuì di fatti ad alimentare la tesi che i videogiochi avrebbero potuto spingersi anche oltre il mero fine ludico, proponendo modelli di interazione tali da allestire un ponte tra realtà effettiva e realtà simulata. Ciò non poté che favorire un parallelo processo di maturazione tra i giocatori: non a caso, una volta metabolizzata la Test Drive experience, molti di essi finirono col trovare limitante il gameplay proposto da hit quali Outrun o Continental Circus. Da qui l'esigenza di una complessità strutturale sempre maggiore, che sarebbe scaturita in quella amatissima branca dei giochi di corse che fa oggi capo a opere come Forza Motorsport e Colin McRae Dirt 2. Paradossalmente, pur con tutti i suoi sequel, Test Drive non ha concorso chissà quanto all'evoluzione di questa filosofia di gioco, anzi, molti dei suoi successivi episodi presero addirittura le distanze dal medesimo approccio, tentando la via dell'ibrido. Solo di recente, con l'uscita del valido, ma incompleto, Test Drive Unlimited, la serie ha invero manifestato la volontà di tornare alle origini: un'impresa comunque ardua, vista l'agguerrita concorrenza attuale, il cui peso graverà sugli ammortizzatori del sue erede, in uscita a breve su PS3, PC e Xbox 360.

LAMBORGHINI COUNTACH

Layout: mid engine/rear drive
Engine type: dohc 4-valve V-12
Displacement: 5167cc
Compression ratio: 9.5:1
Bhp @ rpm, SAE net: 420 @ 7000
Torque @ rpm, lb-ft: 341 @ 5000
Transmission: 5 sp manual
Braking from 80mph: 252ft.
Tires: Pirelli P7R; 225/50VR-15(f) 345/35VR-15(r)
Approximate Price: $130,000
0-60mph: 5.2s
0-100mph: 12.0s
1/4 mile: 13.7s @ 108mph
Top speed: 173mph
lb/Bhp: 8.1
Lateral Accel: 0.88g
ACCELERATION
SPEED (MPH)
TIME (SEC)

A riprova del particolare approccio simulativo proposto da Test Drive, la schermata di selezione delle auto includeva un completo compendio delle prestazioni di ognuna.



Le cinque vetture messe a disposizione dei giocatori nell'ambito di Test Drive costituivano una selezione del gotha automobilistico dell'epoca: Ferrari Testarossa, Lotus Espirit Turbo, Lamborghini Countach, Porche 911 Turbo e Chevy Corvette.



GENEALOGIA

Tra sequel diretti, spin-off, versioni speciali ed expansion disk, la serie di Test Drive vanta ben ventisei incarnazioni. Eccovi le più significative...

THE DUEL: TEST DRIVE 2 AMIGA / ATARI ST / C64 / SNES / MEGADRIVE / PC / MSX /	1989	ACCOLADE
TEST DIVE 3: THE PASSION PC	1990	ACCOLADE
TEST DRIVE OFF ROAD (SERIE) INFOGRAMES PLAYSTATION / PC	1997 - 2001	ACCOLADE
TEST DRIVE 4 PLAYSTATION / PC	1997	ACCOLADE
TEST DRIVE 5 PLAYSTATION / PC	1998	ACCOLADE
TEST DRIVE 6 DREAMCAST / GB COLOR / PLAYSTATION	1999	INFOGRAMES
TEST DRIVE: LE MANS PLAYSTATION / PC / GB COLOR	1999	INFOGRAMES
TEST DRIVE 2001 GAME BOY COLOR	2000	INFOGRAMES
TEST DRIVE PS2 / XBOX	2002	INFOGRAMES
TEST DRIVE: EVE OF DESTRUCTION PS2 / XBOX	2004	ATARI/INFOGRAMES
TEST DRIVE UNLIMITED X360 / PS2 / PSP / PC	2006	ATARI

RETRO CULT

The Fire Pro Wrestling Legacy

1989-1999 HUMAN ENTERTAINMENT



Tra una versione J e un'edizione D, Human Entertainment trovò anche il tempo di realizzare delle versioni del gioco interamente dedicate alla lotta femminile. Tra queste spiccò per completezza il micidiale All Japan's Women Pro Wrestling (PC Engine, 1995).

SI PUÒ SENZ'ALTRO DISCUTERE SULL'EFFETTIVO FASCINO DI UNO SPORT-SPETTACOLO COME IL WRESTLING, ma nessuno può negare che, se realizzati con cognizione di causa, i videogiochi ad esso ispirati possano risultare quanto mai entusiasmanti. Mettendo da parte poligoni, THQ varie e stucchevoli pirotecnie odierne, sarebbero davvero tanti i titoli a tema che meriterebbero di essere celebrati in una rubrica come questa. Sebbene pezzi "cult" come Championship Wrestling di Epyx, Wrestle War di Sega e il colossale 3 Count Bout targato SNK abbiano senz'altro offerto alcune delle più convincenti riletture virtuali di questa disciplina, sarebbe tuttavia ingeneroso non dedicare uno spazio del tutto speciale alla maxiserie di Fire Pro Wrestling. Come i più coriacei "wrestlemaniacs" non mancheranno di ricordare, il pittoresco simulatore di catch realizzato da Human Entertainment ha difatti rappresentato per anni lo stato dell'arte per l'intera categoria, costruendo buona parte della sua leggenda su tre elementi fondamentali: l'infinito elenco di lottatori selezionabili, l'altrettanto inesauribile parco mosse abbinato a ognuno di loro e le spettacolose isometrie dell'impianto grafico di supporto al tutto.

Coadiuvata a dovere dalla presenza di innumerevoli modalità di gioco, molte delle quali dedicate interamente all'esaltazione del multiplayer, Fire Pro Wrestling vantava il tipico sapore di quei cocktail videoludici a base di puro gameplay: roba da mandare in visibilio chiunque, senza per questo escludere dal lotto anche i giocatori più esigenti. Benché il dettagliatissimo comparto visivo del gioco evidenziasse un certo retrogusto super deformed, l'azione su schermo non tendeva quasi mai a scadere in quei semplicistici siparietti arcade da fiera del button mashing. Rispettando alla lettera tutti i dogmatici tecnicismi cari a ogni gioco di Wrestling di origine nipponica, Fire Pro Wrestling proponeva un approccio alquanto strategico all'azione, che trovava completo sfogo nelle mille sfaccettature di un sistema di controllo tanto elaborato quanto sensibile.



Gabbia d'acciaio, filo spinato, ottagoni, Royal Rumble, Battle Royal, Last Blood Match e ring alla Pride FC: il numero di modalità, tornei e arene previsti da Fire Pro Wrestling era semplicemente gargantuesco.



SPIKE OUT

Una lunga storia

VARATA DA HUMAN ENTERTAINMENT nel lontano 1989 sui circuiti del PC Engine, la serie di Fire Pro Wrestling ha continuato a proliferare fino al 1999 attraverso ben 21 episodi differenti. A partire dal 2000, i diritti del brand sono passati sotto la giurisdizione di Spike, che ha curato sviluppo e distribuzione di altre 10 edizioni del gioco dedicate a sistemi quali Dreamcast, Wonderswan, PS2 e Game Boy Advance. Benché non tutti gli esponenti di queste due dinastie siano approdati in Occidente, i responsabili della compagnia si sono comunque assicurati che i titoli più rappresentativi venissero localizzati. Chiunque volesse pertanto recuperare almeno una fetta delle emozioni perdute potrà tranquillamente reperire su Internet la versione PAL di Fire Pro Wrestling Returns per PlayStation 2 a un prezzo non superiore ai 19 Euro.





La spiccata vena strategica del gameplay di Fire Pro Wrestling è sempre andata a braccetto con l'efficacissimo sistema di prese: un diabolico cocktail di tempismo, arguzia e prestidigitazione che avrebbe scandito il ritmo di incontri epocali.





LICENZA DI PLAGIO

COME ANTICIPATO IN SEDE DI TESTO principale, il numero di lottatori normalmente inclusi in una versione tipo di Fire Pro Wrestling superava spesso e volentieri le cento unità. Benché fosse piuttosto facile riconoscere star alquanto famose tra i vari sprite abbinati alle federazioni incluse, quasi nessuna di esse vantava tuttavia licenze ufficiali circa nomi o nickname di sorta. Da qui, ampio spazio a una clamorosa serie di contraffazioni che strappavano ben più di un sorriso agli utenti. Al di là di tutto ciò, vale la pena di sottolineare il fatto che nessun gioco di Wrestling abbia mai potuto vantare la contemporanea presenza di eroi come Hulk Hogan, Antonio Inoki, Sting, Giant Baba, The Ultimate Warrior, Tiger Mask, Andre The Giant, Bret Hart, Great Muta ed El Kanek, né tantomeno il parallelo supporto di personalità importante dalla scena MMA come Dan Severn, Tank Abbot, Ken Shamrock e Randy Couture.

FIRENCYCLOPEDIA

Una collezione difficile

Thunder Pro Wrestling Retsuden, Blazing Tornado, Hal Wrestling, All Japan Pro Wrestling: Soul of Champion e chi più ne ha più ne metta... Nel corso della sua ventennale carriera, complici le uscite di colossali espansioni, clamorose edizioni speciali e improbabili crossover, Fire Pro Wrestling ha cambiato nome tante di quelle volte da confondere anche il più pignolo dei collezionisti. Non a caso, molti scoprirono di aver comprato più volte lo stesso titolo sul mercato import, credendo che alcune versioni del gioco fossero in realtà degli IP inediti.
Per nostra fortuna, in Occidente le cose non sono mai arrivate a toccare simili apici di assurdità: per una volta, il fatto di poter accedere unicamente ad alcune edizioni del brand, quelle più note, è stato pertanto un bene...







A PRESCINDERE DA OGNI ULTERIORE MERITO attribuibile al suo concept, è in ogni caso fondamentale ribadire che ogni esponente di questa serie sarebbe riuscito a garantire il medesimo livello di profondità strutturale, senza patire che in minima parte le eventuali limitazioni tecniche dei sistemi ospitanti. Che si trattasse di un PC Engine piuttosto che di uno SNES, di un Megadrive, un Saturn, un Game Boy o persino della grande PSX, il gioco avrebbe puntualmente trovato il modo di esprimere tutto il suo esuberante potenziale nativo. E questa, amici, è una di quelle qualità che ben pochi progetti seriali possono vantare: videogiocare per credere.

FIRE PRO WRESTLING ERA UN COCKTAIL VIDEOLUDICO A BASE DI PURO GAMEPLAY

FIGHT FIRE WITH FIRE

Indecisi su quale episodio di Fire Pro Wrestling recuperare? Niente panico, eccovi una breve lista dei più papabili...

Fire Pro Wrestling Combination Tag	1989	PC Engine
Super Fire Pro Wrestling (Trilogia)	1991-1993	SNES
Super Fire Pro Wrestling X	1995	SNES
Fire Pro Wrestling: Iron Slam '96	1996	PlayStation
Fire Pro Wrestling S: 6 Men Scramble	1996	Saturn
All Japan Pro Wrestling: Soul of Champion	1999	PlayStation
Fire Pro Wrestling D	2001	Dreamcast
Fire Pro Wrestling I & II	2001-2002	Game Boy Advance
Fire Pro Wrestling Returns	2005	PS2







Qualora non vi fosse bastata la possibilità di selezionare il vostro alter ego da un rooster comprendente atleti provenienti da federazioni come WWF, AWA, NWA, All JApan Pro Wrestling, UFC, Pride FC, ECW e New Japan Pro Wrestling, il gioco vi avrebbe messo a disposizione un clamoroso editor con cui personalizzare ogni singolo pixel dello sprite scelto.

ARCADE FEVER

LUNAR LANDER

ATARI 1979



PER QUANTO AL GIORNO D'OGGI POSSA RISULTARE STRANO IMMAGINARLO, agli albori della Coin-Op Epoque poteva anche capitare di imbattersi in space game che promuovessero concept sperimentali, in cui gli utenti non fossero necessariamente vincolati alla sola eliminazione di buffi alieni in pattuglia. Dovendo individuare il più rappresentativo esponente di questa singolare etnia di progetti, la scelta non potrebbe che ricadere su Lunar Lander. L'ardito simulatore di allunaggio con cui Atari celebrò il decimo anniversario dello sbarco sul nostro pallido satellite fu infatti il primo titolo del suo genere a catalizzare l'attenzione di un pubblico che, almeno fino ad allora, non aveva riconosciuto ai videogame la possibilità di spingersi oltre l'elaborazione di schemi di gioco alternativi alla formula di Space Invader. Piuttosto che dipanarsi lungo i contorni della classica esperienza tutta laser, esplosioni e potenziamenti, il gioco si basava sulle procedure di contatto tra un modulo spaziale e la superficie lunare: onde evitare che la navetta patisse gli effetti di una discesa troppo rapida, i giocatori avrebbero dovuto gestirne accuratamente le manovre di avvicinamento al suolo, preoccupandosi non soltanto di dosare la propulsione del retrorazzo in dotazione allo scafo, ma anche di individuare l'area più consona all'allunaggio. Alla luce della frastagliatissima conformazione del terreno, l'esatta stima di quest'ultimo parametro avrebbe assunto un ruolo cruciale nel buon esito della missione. Da qui, l'esigenza di pianificare il tutto con un certo criterio, ben consci del fatto che optare per un'area troppo pianeggiante si sarebbe tuttavia rivelato deleterio in termini di punteggio. Grazie al supporto di un sistema di controllo particolarmente sensibile, che affidava a un ergonomico acceleratore a barra l'amministrazione del propulsore e ai due tasti laterali il compito di ruotare lo scafo in un senso o nell'altro, il gameplay di Lunar Lander risultava tanto profondo da assumere un retrogusto quasi scientifico, e il parallelo ausilio di un motore grafico di matrice vettoriale non faceva che conferire ulteriore spessore al tutto. Nel generare in modo del tutto casuale gli scenari predisposti allo sbarco, impediva infatti al gioco di scivolare nella ripetitività, tant'è che ogni partita a Lunar Lander costituiva una sfida sempre nuova e altrettanto impegnativa, a prescindere dal grado di abilità conseguito dai giocatori.

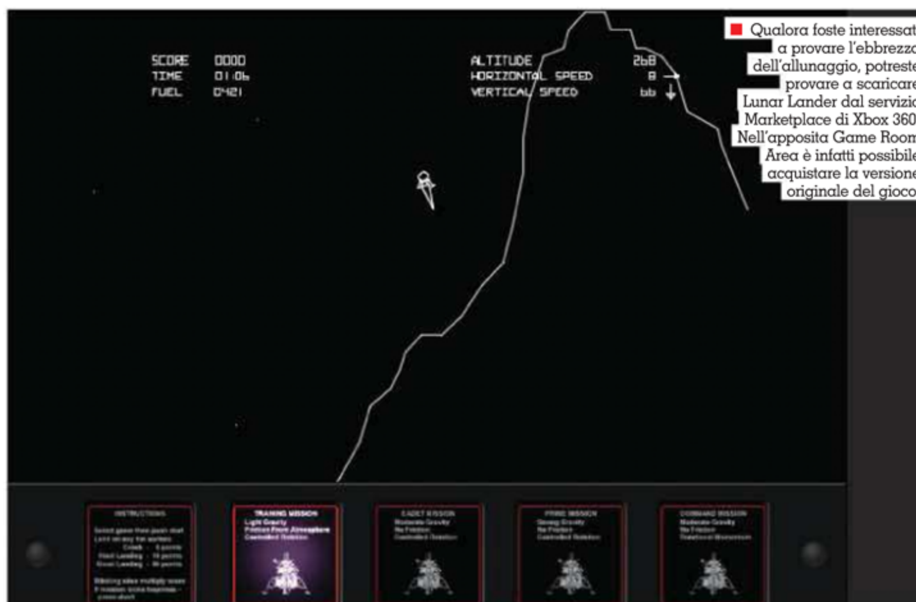




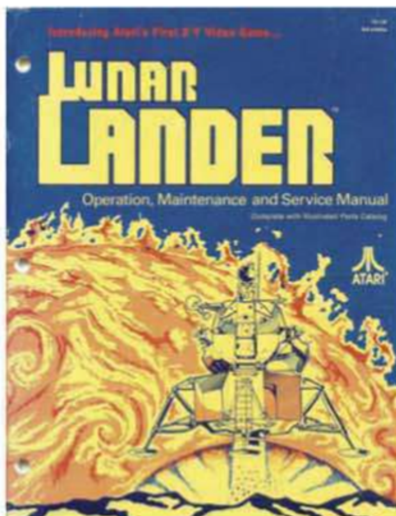
Tra il 1979 ed il 1981, Atari distribuì ben 4830 unità di Lunar Lander in tutto il mondo, registrando un incoraggiante successo.

FLY ME TO THE MOON

Il primo videogame di impronta simulativa mai dedicato allo sbarco sulla Luna fu realizzato nel 1969 da Jim Storer. Liberamente ispirato allo storico allunaggio effettuato dall'equipaggio dell'Apollo 11 nello stesso anno, Lunar Landing Game presentava un'impostazione totalmente testuale sviluppata in linguaggio FOCAL. Lo scopo del gioco era quello di fornire alla CPU una serie di cifre atte a regolare la velocità dei reattori, il consumo del carburante e altre manovre di ordine pratico, con lo scopo di eseguire correttamente le procedure di sbarco. Nel 1973, il noto Jack Burness riprese l'architettura base di questo progetto, dando vita all'esperimento Moonlander: un nuovo simulatore di allunaggio, stavolta dotato anche di interfaccia grafica, il cui sistema di controllo si basava sul supporto di una avveniristica penna ottica.



Qualora foste interessati a provare l'ebbrezza dell'allunaggio, potreste provare a scaricare Lunar Lander dal servizio Marketplace di Xbox 360. Nell'apposita Game Room Area è infatti possibile acquistare la versione originale del gioco.



CONTEST

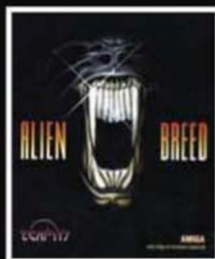
ALIEN BREED IMPACT RETRO

TI REGALIAMO UN SOGGIORNO GRATUITO NELLO SPAZIO PROFONDO... DOVE NESSUNO POTRÀ SENTIRTI URLARE!

CHE NE DIRESTE SE IL TEAM 17 VI INVITASSE A BORDO DELL'ASTRO-CARGO PIÙ INFESTATO DEL COSMO per fare piazza pulita di tutti gli affamati xenomorfi che ne affollano le stive? Per beneficiare di questa straordinaria offerta e aggiudicarvi così uno dei dieci codici Steam messi in palio dai signori degli sparatutto old style, non dovrete far altro che rispondere alle seguenti domande, inviare il tutto all'indirizzo mail: gr.hotel@playmediacompany.it e incrociare le dita. Nel prossimo numero di GR potreste trovare il vostro nome nell'elenco dei vincitori!

1 QUAL È IL NOME DELL'ASTRO-CARGO SU CUI PRENDONO CORPO GLI EVENTI NARRATI IN ALIEN BREED IMPACT?
a. Nostromo
b. Leopold
c. USG Ishimura

2 COME SI CHIAMA L'INTREPIDO INGEGNERE DI BORDO INVESTITO, SUO MALGRADO, DEL COMPITO DI RIPULIRE IL RELITTO DELL'ASTRO-CARGO?
a. Theodore J. Conrad
b. Dwayne Hicks
c. Gordon Freeman



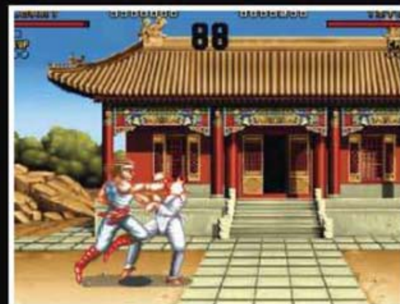
4 A CHE ANNO RISALE LA PRIMA, LEGGENDARIA RELEASE DI ALIEN BREED PER AMIGA 500?
a. Data Stellare 4523.8
b. 1983
c. 1991



3 COME SI CHIAMA IL BOSS FINALE DI ALIEN BREED IMPACT?
a. Mossgarden
b. Moss
c. Kate Moss



5 NEL 1993, IL TEAM 17 PRODUSSE UN LEGGENDARIO PICCHIADURO 2D AD INCONTRI. COME SI CHIAMAVA?
a. Body Blows
b. Worms
c. Project X



IL COLLEZIONISTA
La vostra guida mensile ai più rari tesori retro

■ Stupendo memorial cartaceo di 400 pagine prodotto dalla Falcom stessa e che raccoglie di tutto e di più sulla sua serie più famosa, dalla creazione alle mappe, da strani aneddoti a segreti rari. Ormai fuori produzione da tempo.

IL VIAGGIO DI UNA VITA

■■■ QUESTO MESE CI ALLONTANIAMO DAL COLLEZIONISMO onnicomprensivo, quello che ha di mira l'intrattenimento videoludico nella totalità della sua evoluzione, oppure l'intero cammino di un determinato sistema, per proporvi qualcosa di molto particolare. La storia del videogioco è costellata da epopee ruolistiche intramontabili, capaci di avvincere migliaia di utenti, coinvolgendoli in avventure leggendarie ed emozionanti. È dunque normale, essendo la passione l'autentico motore del collezionismo, che l'interesse di alcuni si sia concentrato sulle saghe che hanno sancito il grande successo dei GdR. Gianluca Lazzari, ospite della nostra rubrica, conobbe la serie di Ys con le versioni MSX dei primi due capitoli, sul finire degli anni Ottanta. Nonostante l'ostacolo linguistico, se ne innamorò a tal punto da cominciare una particolarissima raccolta dedicata esclusivamente ai capolavori Falcom. E il risultato, dopo oltre vent'anni di ricerche, è un incredibile assortimento di materiale, dalle edizioni limitate alle colonne sonore, che ci fornisce uno scorcio affascinante su una delle saghe più importanti della storia dei videogiochi. Lasciamo quindi spazio alle immagini, che mai come in questo caso sono più efficaci di qualunque parola.

www.gamescollection.it

POWERED BY GAMES COLLECTION



■ I titoli della collezione tra cui le versioni: MSX, Megadrive, Super Famicom, X68000, PS2, PC WIN, Saturn, PSP, DS...

Dettagli

NOME: Gianluca
COGNOME: Lazzari
PEZZO DA MUSEO: COLLEZIONE COMPLETA JOURNEY YS
ANNO PRODUZIONE: 1987-2009



Dove tutto è cominciato: i titoli per MSX2 usciti tra il 1987 e il 1989. Confezione con custodia rigida simil-pelle e libretto di istruzioni rilegato.

retromarket

LA BORSA VALORI DEL RETROGAMING

La straordinaria collezione esibita da Gianluca Lazzari non poteva che condurci a un borsino interamente dedicato alla saga di Ys. Qualora vi saltasse in mente la malsana idea di sfidare il nostro ospite acquistando ogni singolo elemento presente nella lista, sappiate che ogni speranza di vittoria sarà comunque vana: molti dei pezzi a disposizione di Gianluca, tirature limitate in primis, sono pressoché impossibili da recuperare. Retrogamer avvisato...

NOTA: Le quotazioni indicate nel borsino si riferisco a prodotti sostanzialmente integri, nonché dotati di box originale e manuali di istruzioni annessi. Il simbolo indicato tra parentesi evidenzia le tendenze del prezzo di mercato relative ai pezzi illustrati.



TITOLO: Ys I: Ancient Ys Vanished Omen
SISTEMA: Msx 2
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1987 / Falcom
SVILUPPO: Falcom
FORMATO: Floppy disk
QUOTAZIONE: 20-25 euro (=)



TITOLO: Ys I: Ancient Ys Vanished Omen
SISTEMA: Sega Mark III
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1988 / Sega
SVILUPPO: Falcom
FORMATO: Cartuccia
QUOTAZIONE: 50-55 euro



TITOLO: Ys I: Ancient Ys Vanished Omen
SISTEMA: Sega Master System
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1988 / Sega
SVILUPPO: Falcom
FORMATO: Cartuccia
QUOTAZIONE: 5-10 euro



TITOLO: Ys III: Wanderers from Ys
SISTEMA: Sharp X68000
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1989 / Falcom
SVILUPPO: Falcom
FORMATO: Floppy disk
QUOTAZIONE: 20-25 euro (=)



TITOLO: Ys I-II
SISTEMA: Pc Engine
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1989 / Hudson Soft
SVILUPPO: Falcom
FORMATO: Cd-rom
QUOTAZIONE: 15-20 euro



TITOLO: Ys III: Wanderers from Ys
SISTEMA: Pc Engine
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1991 / Hudson Soft
SVILUPPO: Falcom
FORMATO: Cd-rom
QUOTAZIONE: 5-10 euro (=)



TITOLO: Ys IV: The Dawn of Ys
SISTEMA: Pc Engine
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1994/ Hudson Soft
SVILUPPO: Falcom
FORMATO: Cd-rom
QUOTAZIONE: 20-25 euro



TITOLO: Ys III: Wanderers from Ys
SISTEMA: Super Famicom
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1991 / Tonkin House
SVILUPPO: Falcom
FORMATO: Cartuccia
QUOTAZIONE: 15-20 euro (=)



TITOLO: Ys III: Wanderers from Ys
SISTEMA: Sega Genesis
ANNO DI PRODUZIONE: 1991
SVILUPPO: Falcom
FORMATO: Cartuccia
QUOTAZIONE: 15 euro



TITOLO: Ys I-II Eternal Story Lim. Ed.
SISTEMA: Playstation 2
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 2003 / DigiCube
SVILUPPO: Falcom
FORMATO: Dvd-rom
QUOTAZIONE: 60-70 euro



TITOLO: Ys III: Wanderers from Ys Lim. Ed.
SISTEMA: Playstation 2
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 2005 / Taito
SVILUPPO: Falcom
FORMATO: Dvd-rom
QUOTAZIONE: 60-70 euro



TITOLO: Ys VI: The Arc of Napishtim Lim. Ed.
SISTEMA: Playstation 2
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 2005 / Konami
SVILUPPO: Konami
FORMATO: Dvd-rom
QUOTAZIONE: 60-70 euro



TITOLO: Ys V
SISTEMA: Playstation 2
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 2006 / Taito
SVILUPPO: Falcom
FORMATO: Dvd-rom
QUOTAZIONE: 40-45 euro



TITOLO: Ys: The Oath in Felghana DVD Box
SISTEMA: PC
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 2005 / Falcom
SVILUPPO: Falcom
FORMATO: Dvd-rom
QUOTAZIONE: 40-50 euro



TITOLO: Ys Origin
SISTEMA: PC
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 2006 / Falcom
SVILUPPO: Falcom
FORMATO: Dvd-rom
QUOTAZIONE: 25-30 euro



TITOLO: Legacy of Ys
SISTEMA: Nintendo Ds
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 2009 / Atlus
SVILUPPO: Falcom
FORMATO: Cartuccia
QUOTAZIONE: 20 euro

di Simone "Akira" Trimarchi
akira@clansol.net



L'elogio della casualità

RED DEAD REDEMPTION: QUANDO IL MONDO VIDEOLUDICO VIVE DAVVERO

SIMONE "AKIRA" TRIMARCHI nasce ingegnere e cresce gamer: a sette anni ripara l'alimentatore del suo amato C64 con il saldatore, a 23 diventa campione italiano di Starcraft e prende per la prima volta un volo intercontinentale con destinazione Seoul, Olimpiadi dei Videogiochi. Oggi il saldatore non è più nelle sue corde, mentre i videogiochi continuano a suonare dentro al suo cuore rimbombando su www.insidethegame.it

Red Dead Redemption è un capolavoro. Senza se e senza ma. Rockstar ha di nuovo colto nel segno e ha sfornato un gioco che merita di avere il "perfect score"; non importa constatare che poteva essere migliore di come è riuscito, tutto funziona a meraviglia e questo basta. Facendo dei confronti diretti, RDR è, per esempio, peggiore di GTA IV sotto quasi tutti i punti di vista. I confronti però lasciano il tempo che trovano: Full Metal Jacket è migliore del Dottor Stranamore, ma entrambi i film rientrano nell'Olimpo dei capolavori della settima arte. Questo perché entrambi hanno dei particolari che li rendono "unici". Ciò per cui RDR colpisce è un particolare molto sottile: la casualità del suo suggestivo mondo. Forse per la prima volta, ho percepito delle immagini generate da un freddo chip come vive: vi spiego perché. Stavo cavalcando con l'unico scopo di esplorare la prateria e cacciare qualche animale; il cielo ha cominciato a farsi scuro, in lontananza ho sentito i primi tuoni. Poco dopo, la tempesta si è scatenata. Ho deciso di aver bisogno di un tetto sopra la testa: sulla mappa era segnato un punto in cui avevo affittato un capanno. Ho diretto il mio destriero a nord e, mentre gli animali cercavano un rifugio, la notte stava per calare sulle terre selvagge, dove John Marston non è che l'ultima pedina di un disegno superiore. Arrivato a destinazione, era ormai buio e la pioggia cominciava finalmente a offrire una tregua, probabilmente delicata come quella tra cowboy e indiani, ma pur sempre una tregua. Mi avvicino al letto e sto per uscire dal sogno a occhi aperti per effettuare la solita routine di salvataggio, quando realizzo di non essere solo. Mi ricordo che il capanno è affittato e probabilmente il proprietario è nei paraggi; interrompo la procedura di salvataggio e vado a vedere cosa succede. Esco ed è così: c'è un altro uomo che, come me, cercava rifugio dal temporale e si è accomodato in veranda. Gli script per l'intelligenza artificiale, ovviamente, sono degli script: è del tutto impossibile uscire fuori dagli schemi imposti dai programmatori. Uno di questi è che il mio compagno di ventura si mettesse a suonare l'armonica a bocca. Proprio in quel momento. Proprio in quel capanno. Proprio quando c'ero io. Proprio quando la pioggia comincia a diradarsi e la luna si staglia all'orizzonte come un lampione creato da Dio. La musica mi entra nelle orecchie e nella prateria nulla si muove, se non qualche coniglio, qualche "bersaglio" per un eventuale achievement. Il mio, però, è un momento diverso, è semplicemente il momento di interpretare la mia parte. Mi siedo sul divano (non nel gioco) e rimango a guardare la TV. Sono stato protagonista di una scena alla quale è splendido pensare che solo io abbia assistito, perché sono convinto che quel mondo ha talmente tante variabili da risultare addirittura imprevedibile ai suoi stessi creatori. Spengo la console con una convinzione: dentro ai milioni di copie vendute ci sono milioni di storie come la mia, pronte a essere vissute e ricordate. È una sorta di vita vera, o un surrogato della stessa. Spengo la luce e vado a dormire, col sorriso e quasi emozionato: sogno che John Marston sia ancora lì fin quando non riaccenderò la console, ad ascoltare un'armonica a bocca mentre sorge il sole, prima della prossima avventura.

"Sono stato protagonista di una scena alla quale è splendido pensare che solo io abbia assistito, perché sono convinto che quel mondo ha talmente tante variabili da risultare imprevedibile ai suoi stessi creatori"





Il fotorealismo grafico raggiunto dagli ultimi giochi inibisce la corsa al nuovo hardware.



EUGENIO ANTROPOLI

segue home entertainment, cinema, musica e videogiochi. Già giornalista e critico videoludico, nonché esperto di trade, si occupa di business videoludico presso un'importante azienda italiana.



Perché non vengono annunciate le nuove console?

CRISI? DIGITAL DELIVERY? OPPURE...

La generazione attuale di console casalinghe sta per compiere 5 anni, ma all'orizzonte non si vede l'ombra di un ricambio generazionale. Sono molte le motivazioni possibili di tale ritardo, e a mio avviso c'è di mezzo anche un fattore culturale. Ma andiamo per punti, o quantomeno, con un minimo di razionalità.
Tra le cause, va sicuramente citata la crisi economica globale che, bene o male, ha "beccato" tutte le categorie merceologiche. Logico che in questa situazione i grandi produttori di hardware si muovano con i piedi di piombo, con la sola eccezione di Nintendo, che annovera, tra i punti a suo favore, una politica che tende a trarre profitto fin dal giorno d'esordio sul mercato. Il tutto magari con hardware non proprio all'ultimo grido, ma, viste le vendite, vuol dire che alle masse basta e avanza. In poche parole, le vendite ma soprattutto i guadagni non esaltanti delle console Sony e Microsoft (l'unica fonte "seria" di guadagno di quest'ultima è il Live, con guadagni previsti per 1,2 milioni per l'anno in corso), hanno portato le due rivali a rimandare a data da destinarsi l'arrivo delle nuove console.
In realtà, da un punto di vista meramente commerciale, possiamo affermare che la nuova generazione è alle porte: sto parlando ovviamente di Kinect e Move. I 2 "aggeggi" hanno il non facile compito di allungare il ciclo vitale delle console, e di conseguenza portare a cospicui guadagni le sezioni dedicate al gaming dei 2 colossi rivali, visto che finalmente anch'essi riescono a vendere l'hardware non più in perdita.
Altro snodo fondamentale è il digital delivery: ormai sulle console casalinghe ha preso piede da un bel pezzo la pubblicazione di giochi più o meno indipendenti, mentre addirittura su 360 da più di un anno si è allargato a macchia d'olio il catalogo di classici in download, tra cui si annoverano titoli come GTA IV o Call of Duty 4.
Ma si tratta di palliativi: la differenza verrà fatta con la pubblicazione il download di titoli tripla A.
Se invece su PlayStation Network non esiste ancora un catalogo di giochi usciti dapprima su Blu-ray, è perché Sony vuole spingere il più possibile il supporto fisico di propria invenzione. In questo caso, infatti, bisogna tener conto delle royalty, ovvero il compenso che spetta alla casa madre per la pubblicazione sul proprio supporto per ogni singolo gioco stampato; stiamo parlando di cifre che si aggirano intorno ai 10 centesimi per Blu-ray, quindi non proprio bruscolini (8 milioni di Modern Warfare 2 per PS3 fanno la bellezza di 80 milioni di euro).
In ogni caso, ci troviamo in una terra di mezzo in cui le case produttrici sono ancora indecise se inserire o meno nella prossima generazione un lettore di dischi ottici. Quindi, perché avere fretta?

> "È un caso che il 3DS andrà a sostituire l'unica console sul mercato con grafica di 15 anni fa?"

E ora la mia personale idea, che si va a sommare alle altre descritte finora: a mio avviso la grafica degli attuali videogame ha raggiunto vette di realismo tali da non rendere necessaria una corsa verso hardware più performanti, almeno a breve termine. Diciamo la verità, il primo Gears of War fa ancora un figurone sparato su proiettore, per non parlare di Crysis, che a 3 anni dall'uscita fa ancora sudare i vostri computer nuovi di zecca. Se ci pensate bene, le discussioni accese di una volta su quando avremmo raggiunto una grafica iperrealista non ci sono più (mi riferisco al periodo della prima PSX). Certo, ci sono ancora ampi margini di miglioramento, ma ormai, per usare un eufemismo di un mio caro amico, "i pupazzi che si muovono sullo schermo somigliano veramente a noi".
È un caso che il 3DS andrà a sostituire l'unica console sul mercato con grafica di 15 anni fa? ✖

COLUMNIST
di Fabrizio Calì,
Kalicanthus Entertainment
fcali@kalicanthus.it



Il presente e il futuro del mercato videogiochi online massivi in Italia

IL MERCATO ONLINE IN ITALIA: PROSPETTIVE E DIFFICOLTÀ



KALICANTHUS ENTERTAINMENT

Leader del mercato online massivo in Italia, azienda nata nel 2006, sviluppa e pubblica sul proprio portale www.kalicanthus.com browser game e MMORPG sul mercato europeo. Gestisce la più grossa comunità di giocatori online in Italia, che conta circa 400.000 utenti registrati. Pubblica giochi esclusivi quali Berserk Online, RisiKo! Digital 2.0, ARENA Online e ha lanciato in Europa e Russia Craft of Gods. Fabrizio Calì è CEO di Kalicanthus.



Ultimamente si parla molto di mercato online di videogiochi. Spesso, però, non si chiarisce che questo mercato è molto variegato, presenta diverse opportunità ma anche altissimi rischi, e quindi occorre fare un punto della situazione anche in ottica del mercato italiano. Prima di tutto, bisogna chiarirsi sul termine online abbinato ai videogiochi. Ci sono quattro grandi classi in cui si può catalogare il mercato online: il settore casual puro (riconducibile ai giochi in Flash), il settore multiplayer (rappresentato dalle modalità multiplayer dei videogiochi client based) e i due più grandi e principali settori, ovvero quello dei browser game e degli MMO. Questi ultimi due sono sicuramente cresciuti in modo esponenziale nei numeri, negli ultimi anni, e hanno addirittura arginato il crollo del mercato videogiochi per PC, specialmente in Italia. Come si trova il Belpaese in questo mercato? Non benissimo, ma ha una grande potenzialità. Dal punto di vista dei consumatori, esistono in Italia molte barriere all'espansione del mercato, alcune strutturali e altre culturali. Le prime sono note: il costo della connessione a banda larga e la sua diffusione sul territorio, nonché la scarsa diffusione del PC nelle case degli Italiani stessi.
Ma sono le barriere culturali che ostacolano maggiormente la crescita del mercato: il problema sta nel fatto che la percezione di Internet sia associata a qualcosa di pericoloso da tenere sotto controllo: per assurdo, se in molte famiglie si accetta che un figlio passi il suo tempo libero davanti alla televisione, viene spesso considerato più dannoso il fatto che lo occupi con i videogiochi. Se poi questi ultimi sono online, ancora peggio! Eppure, siamo il terzo paese in Europa per utenti registrati su Facebook, tanto per fare un esempio. Questo vuol dire che il mercato non esiste? Non si può dire così: i numeri esistono, specialmente se guardiamo a un target molto giovane o intorno ai 35-40 anni, dato, quest'ultimo, differente dalle altre nazioni, in cui la maggiore concentrazione di giocatori online riguarda la fascia d'età degli studenti universitari.
Ma forse il vero problema che impedisce l'esplosione definitiva del mercato italiano è la cronica mancanza di operatori e di titoli nostrani. Attualmente sul mercato ci sono due soli operatori, e colui che scrive fa parte di uno di essi; in passato ci sono state le esperienze positive di CTO.net e di Gametribe, ma allora perché, a differenza di altri paesi, ci ritroviamo con così pochi operatori del settore online? Credo che siano due i problemi maggiori: competenze e risorse. L'online non necessita solo di conoscenze in ambito di design e sviluppo, ma anche di gestione community, di modelli di business molto diversi dal solito, di psicologia delle masse. Inoltre, c'è una lacuna di risorse storica nel nostro mercato: l'Italia è uno dei pochi paesi che non ha mai sviluppato un MMORPG. Eppure, l'online è un'opportunità enorme che finirà per esplodere completamente nei prossimi anni, e di cui tutti i produttori e gli operatori del mercato italiano devono tenere conto per vari motivi, tra cui la possibilità di andare direttamente sul mercato senza la necessità di un publisher, l'alta fidelizzazione dell'utente, i grandi margini di profitto. E l'Italia stessa è un bacino potenziale enorme: posso dirlo per esperienza diretta, poiché i risultati di alcuni dei nostri giochi lo hanno già dimostrato.

““In Italia, la percezione di Internet è associata a qualcosa di pericoloso da tenere sotto controllo. Se in molte famiglie si accetta che un figlio passi il suo tempo libero davanti alla TV, viene spesso considerato più dannoso il fatto che lo occupi con i videogiochi”



Coincidenze temporali e significato dei numeri. Ma non siamo sull'isola di Lost...

SCRIVERE E LEGGERE DI VIDEOGIOCHI... E SOPRAVVIVERE A VOTI ED EMBARGHI



Monitorando ogni giorno per lavoro, scelta e passione il web videoludico italiano, si possono osservare fenomeni particolari che forse solo i lettori più attenti notano. Uno, per esempio, è la pubblicazione in quasi perfetta contemporanea delle anteprime o delle recensioni di un particolare titolo. Non si tratta di una coincidenza, ovviamente, ma dei famigerati "embarghi" che i publisher impongono alle redazioni sui tempi di messa online di un determinato articolo. Il fine è ben chiaro: la pubblicazione in contemporanea di un'anteprima o recensione di un prodotto amplifica notevolmente la visibilità stessa del videogioco in questione.
Niente di così scandaloso, ma risulta evidente come l'informazione sia influenzata e "manipolata" in qualche modo dal "potere economico". E non potrebbe essere altrimenti, visto che il sistema dei media nel suo insieme oggi è retto quasi del tutto dall'advertising. Vogliamo un'informazione completamente libera e di qualità? E allora dovrebbero essere i lettori a pagarla, ma sia lo sviluppo delle testate free press, sia il modello di business del web per il momento vanno in tutt'altra direzione.
A proposito di fenomeni paranormali videoludici, come mai spesso ci troviamo di fronte a due recensioni che equiparano la qualità di uno stesso videogame, e alla fine in un sito o rivista ci troviamo di fronte a un 8 e da un'altra parte a un 9? Lasciamo stare in questo caso tutte le accuse di favoritismi nei confronti di alcuni publisher o distributori (secondo il mio personale parere, almeno in Italia, fenomeni del genere non esistono o sono molto marginali), oltre all'ovvia possibilità che si abbiano opinioni discordanti su di una determinata produzione. Pensiamo invece al semplice fatto che un numero non è un valore assoluto il cui significato è scritto nella pietra o in cielo. Il 6 del sito o della rivista X potrebbe valere di più del 7 del sito Y, facendo un semplicissimo esempio pratico. L'importante, però, è che una testata, cartacea o web che sia, abbia una propria coerenza interna (spesso infatti si trovano delle vere e proprie "f.a.q." per comprendere quale valori abbiano determinati voti), fondamentale soprattutto quando una redazione ha un organico numericamente rilevante. Si tratta quindi di un elemento imprescindibile, perché altrimenti se un 7 di un recensore non ha la stessa valenza di un 7 di un altro opinionista della stessa realtà informativa, allora sì che risulta veramente difficile comprendere, equiparare e riconoscere i giusti meriti (o difetti) di una produzione rispetto a un'altra. Questo discorso è poi fondamentale nel caso di aggregatori come Metacritics, Gamerankings o il nostro ItaliaTopGames, che con fonti internamente coerenti possono dare una media veritiera sulla percezione di un determinato titolo fra gli addetti ai lavori. Poi c'è chi ha deciso di prendere un'altra strada, ed eliminare del tutto una valutazione numerica, ma in questo caso a chi, come il sottoscritto, che è "nato", videoludicamente parlando, ai tempi di Zzap!, manca sempre qualcosa quando non vede il numerino (o la percentuale) a fine recensione. A voi non capita lo stesso?
A questo punto, invece di citare la consueta frase latina sui "gustibus", concedetemi un omaggio a Immanuel Kant: "Vi è un'infinità di cose per le quali esigiamo l'accordo dei nostro giudizio con quello di ciascun altro, e, senza molto ingannarci, possiamo anche aspettarlo; ma dal nostro giudizio sul sublime non ci possiamo ripromettere così facilmente il consenso altrui. Pare difatti che, per pronunziare un giudizio su questa eccellenza degli oggetti naturali, sia necessaria una cultura molto maggiore, non soltanto del Giudizio estetico, ma anche delle facoltà conoscitive che vi stanno a fondamento". Chissà cosa avrebbe detto Kant di Super Mario Galaxy 2 che, come il suo predecessore, ha una media voto di 9.8 su 10 in Italia...

ITALIA TOP GAMES

ITALIA TOP GAMES

Sul modello proposto da aggregatori quali Metacritic e Gamerankings, propone per ogni uscita videoludica sul mercato recensioni e anteprime provenienti dai 50 principali siti italiani oltre a news, filmati e immagini. Nel database è possibile trovare i ranking per genere di appartenenza, piattaforma di gioco e publisher. Dopo soli 20 mesi di vita, ITG è diventato un importante punto di riferimento sia per gli appassionati videogiocatori che per gli addetti ai lavori dell'industria videoludica italiana.



"Vogliamo un'informazione completamente libera e di qualità? E allora dovrebbero essere i lettori a pagarla, ma sia lo sviluppo delle testate free press, sia il modello di business del web per il momento va in tutt'altra direzione"

gr.hotel@playmediacompany.it
Via di Santa Cornelia 5/A
00060 Formello Rm
Tel. 06 33221250 //FAX 06 33221235

CHECK IN

++Ed eccoci giunti al numero estivo, quello doppio che ti consente (in teoria) di fare un po' di vacanze. In teoria, però. Già perché subito dopo Ferragosto, come saprete, si tiene a Colonia la gamescom, sorta di E3 europea alla quale Game Republic parteciperà in massa, con una spedizione congiunta GR/CVG (il mitico Game Republic Network!) che farà tremare il suolo teutonico.
Ma del resto non ci dispiace, sapete? Ha detto bene Valve: l'estate è piena di pericoli. Meglio restarsene tappati in casa pieni di console, PC e tanti videogiochi per recuperare i titoli persi durante l'anno. Intanto prepariamo la GR post vacanze, che presenterà una serie di sorprese di varia grandezza e tipologia. Di Hentai Republic ormai sapete tutto. Sì, tornerà. E sì, sarà gestita da Shin, che per allenarsi e prepararsi a dovere ha già perso tre diottrie. Che dedizione al lavoro, quell'uomo!
Poi parleremo, come accennavo nell'editoriale, dei GR Awards, che assegneremo a fine anno ai migliori giochi del 2010. Lo so, manca ancora tanto tempo, ma vogliamo fare le cose per bene. Belle e divertenti. Tipo vederci tutti noi redattori in un pub malfamato della Capitale dove discutere, scannarci e votare tra bevande innominabili, sostanze vietate in numerose nazioni e orribili snack che camminano da soli. Con voi attorno, magari. Be', con chi di voi si trovi a passare di lì, quantomeno. Perché sapete una cosa? Noi siamo veri. In tutto. Ciò che vedete, ciò che leggete... non ci sono balle, non ci sono illusioni. Quella roba e vera e questi, oh sì, questi siamo noi. Strani quanto volete... ma noi. ++

Metalmark

FURY OF THE FURRY

D "Vi faccio una previsione: fra quindici anni, l'idea che l'industria videoludica occidentale fosse un tempo totalmente priva di sex games sarà follia". Frase molto ottimistica, a mio umile avviso, estratta dall'articolo "L'ultima frontiera del Videogioco Adulto" pubblicato sul numero 118 di Game Republic. Al di là delle barriere tecnologiche, che s'infrangono una dopo l'altra ogni giorno, ci sono barriere culturali molto più dure da scavalcare o anche solo da aggirare. Non è vero che l'industria ignora i consumatori di sesso liquidandoli come pervertiti. In realtà l'industria sa da sempre quello che la gente vuole, come dimostrano gli innumerevoli fan service non messi certo a casaccio o per semplice sfizio degli autori. L'industria sa anche che esistono categorie di persone dedite a fetish particolari che l'opinione pubblica finge di non conoscere. L'industria sa tutto questo e quanto occorre per entrare nelle grazie dei giocatori dalla porta sul retro, ma deve anche proteggersi dagli organi della censura e dalle voci di due o tre figure strabigotte ma troppo potenti per essere ignorate. In un mondo in cui la tecnologia permette la definizione di dettagli sempre maggiori, e in cui la concorrenza aspetta sempre che tu faccia un falso per denunciarti a chi di dovere, ogni casa che produca un gioco deve farlo con i piedi di piombo, se non vuole andare incontro a serie grane. In un simile contesto, fare un gioco palesemente sexual oriented è come camminare su un campo minato. E il destino di Red Light Center ne è la prova. Sicuramente il genere dei sex games prima o poi uscirà dal guscio, anche perché le innumerevoli prospettive sessuali offerte dal mondo dei videogiochi, molte delle quali inapplicabili nella realtà (rapporti interspecie o fra taglie incredibilmente diverse, solo per dirne due, e ci sono più persone a cui queste interessano di quanto non si creda) sono troppo allettanti per essere ignorate a lungo. Ma correre diritto al sodo alla luce del sole non può che provocare un violento rigetto da parte dei media e dal pubblico che non comprerebbe mai qualcosa di imbarazzante di fronte a tutti. Voi avete fatto il paragone con la violenza nel vostro articolo, ma mentre la violenza è già parte integrante della maggior parte dei videogiochi sin dai tempi di Space Invaders, sotto forma di eliminazione fisica, altrettanto non può dirsi della sessualità che spesso e volentieri è solo un elemento di contorno, spesso ancorato a cliché che definire classici sarebbe un eufemismo. Come poi detto diversi GR fa, lo stesso concetto di "romanticismo" (che poi altro non è che il nome dato dagli umani alla loro fase di corteggiamento, ossia l'anticamera del sesso) è complicato da inserire nel mondo dei videogiochi, un po' per la difficoltà nell'integrarlo nel gameplay, un po' per la mancanza d'interesse (è molto più facile abbondare nel fan service), ma è un passo non skippabile per arrivare ai sex games senza incorrere nelle ire dei benpensanti e dei protettori dell'innocenza dei fanciulli. E finché non ne vedrò in abbondanza tale che anche i giocatori di sesso maschile si aspettino di trovarlo e rimangano delusi dalla sua assenza, dubito che si possa passare facilmente oltre.
Hypercat

R **METALMARK:** Ehi ehi ehi, fermi tutti. Fermi tutti. Subito. Hypercat, ragazzo, che piacere accogliere di nuovo le tue lettere dopo tanti anni! Però, dico, dai, neanche un saluto per il vecchio Metalmark? Eh, dai, poi finisce che uno si offende! No, no, questa lettera non la posso affrontare come se niente fosse, trattando il tema che affronti (che poi è molto interessante) e amen. Proprio no. Sono curioso. Dimmi, che combini di bello, videoludicamente parlando e non? Ma soprattutto, Lady Vixen e Snowbunny come stanno?



UP Sfortunatamente non esiste un modo non volgare per descrivere questa foto che ritrae Kobe.



Concediamoci uno snack

Si è scoperto che il Polpo Paul, quello che "misteriosamente" ha azzeccato tutti i risultati dei mondiali, era italiano.
Sì, pare fosse parente di Moggi.

Quando credi che Sega ce la sta facendo, ecco che torna sempre ai soliti errori del passato.
Già. È quella che chiamo una Sega circolare.

Sono una ragazza e voglio protestare contro la Cosplaymate del Mese. Trovo sia un'usanza retrograda e sessista.
Ok, rispettiamo il tuo punto di vista, ma perché la protesta venga considerata seriamente devi inviarci una tua foto in topless con lo slogan di protesta dipinto addosso.

Meglio Wii, Move o Kinect?
Non sappiamo dirtelo. Stiamo aspettando che Michael Pachter finisca di ravanare nelle viscere degli uccelli.

Tanta gente odia la serie di Final Fantasy, specie dopo il XIII capitolo. Non è uno scandalo?!?
Eccome. Io la odiavo da tempi non sospetti.



UP Il kit del nerd: un 3DS con attaccata una donna.

Che dicono? Dì loro che devono assolutamente farsi vive, ci tengo! Be', ok, immagino che ora debba venire al punto. Per farla breve, sono fondamentalmente d'accordo con te, Ipergatto. Il sesso, l'amore, il romanticismo e l'erotismo (in tutte le sue forme: sotto vuoto, con costumi, con criceti... fai tu) sono componenti imprescindibili della natura umana, che come tali non possono non essere affrontate da un medium unico come il Videogioco. Perché tu dici bene: il Videogioco, con la sua peculiare interattività (che non è certo quella base di una chat o di un mero ambiente virtuale), può ricreare in modo unico e inimitabile certe dinamiche, suscitando emozioni e sensazioni di rara intensità. Chiudo con un aneddoto. Tempo fa, sulla rivista che dirigevo all'epoca, intervistai la bellissima Melissa P, che ai videogiochi è molto interessata (e che è una ragazza molto intelligente, peraltro). Mi disse che, a suo parere, nei videogiochi la violenza è accettata, a differenza del sesso, perché quest'ultimo è un elemento incontrollabile, anarchico, generatore di caos. Qualcosa, insomma, dotato di una carica profondamente sovversiva e destabilizzante. E la sai una cosa? Mi sa tanto che quella brava fanciulla ha proprio ragione...



Mia sorella è giovane, bellissima e di facili costumi. Se ve la mando in redazione, poi posso scrivere per voi?
No, ma lei sì.

Driver: San Francisco è stato posticipato dopo che gli avete dedicato la copertina. Che cosa significa tutto ciò?
Che non vedrai mai la copertina di GR dedicata al 3DS.

Meglio Epic Mickey o Kingdom Hearts?
Personalmente, sono per la derattizzazione.

Perché avete tolto il "ci sono differenze tra la versione 360 e PS3"? Rimettetelo subito!!!
Lo abbiamo tolto perché ci intimidiva. Lo sostituiremo con il più pregnante: "Ci sono differenze tra questo gioco e una seduta dal dentista?"

PRIMO VICTORIA

D Ciao Giampaolo, mi chiamo Andrea e sono un fedele lettore di Game Republic da 2 anni, da quando ho cominciato, insieme alla rivista X360 (sempre edita da Play Media Company) a collezionarla. Voglio complimentarmi per la qualità della rivista: le anteprime, le recensioni e tutte le rubriche presenti (anche quella riguardante ai videogiochi retrò) sono scritte talmente bene che meritano tutto il mio interesse per i videogiochi. Inoltre vi seguo anche sul sito HYPERLINK "http://www.gamerepublic.it" www.gamerepublic.it, su cui trovo sempre le notizie aggiornate delle principali novità sul mercato videoludico (es.: l'annuncio dell'uscita di Driver: San Francisco). Il motivo per cui ti ho scritto è che volevo festeggiare il secondo anniversario della mia Xbox; ti spiego bene, possiedo una Xbox 360 da 2 anni esatti (come le riviste Game Republic) e in questi anni mi sono passati tra le mani molti giochi. Alcuni sono proprio dei capolavori, altri un po' meno... Da quando la possiedo, mi sono appassionato ai videogiochi alla stessa maniera di uno che si appassiona alla pittura: se tu mi chiedi di BioShock 2, io te lo spiego come se fosse la Venere di Botticelli. Ai giorni nostri, il mercato dei videogiochi ha fatto un passo da gigante rispetto ad altre forme di intrattenimento, anche dei film che escono al cinema: sono usciti giochi come Mass Effect 2, Alan Wake, Call of Duty: Modern Warfare 2 e lo stesso BioShock 2 che hanno delle storie raccontate molto bene, oltre a una giocabilità "fluida".
Ai giorni nostri, in un mondo nel quale la gente è intrappolata nel mondo dei reality show e di programmi spazzatura tipo quelli che vedi nel palinsesto pomeridiano su varie emittenti, i videogiochi per me sono stati una via d'uscita da quel mondo fittizio pieno di idiozie di vario genere.
Per festeggiare l'anniversario della mia Xbox, voglio condividere con te alcuni miei giudizi:
- Mass Effect 2: è stato uno dei migliori videogiochi che ho acquistato. L'idea di far continuare la tua storia nel secondo episodio è stata una delle trovate migliore degli ultimi anni.
- BioShock 2: anche questo gioco mi è piaciuto molto per la storia, i personaggi (Eleanor è uno dei personaggi femminili più belli che abbia mai visto) e la giocabilità. Questo titolo ha innovato il genere degli sparatutto.
- Fallout 3: l'idea di un futuro post-atomico con Washington colpita dalla guerra e divisa tra varie ideologie mi ha colpito profondamente.
- Alone in The Dark, insieme a Silent Hill, è stato il peggior videogioco che abbia mai giocato, una parola per descriverle: orrendo!!!
In un mondo nel quale la gente pensa più a come guadagnare soldi che alla qualità di un prodotto, preferisco giocare ad Alan Wake che vedere un film scadente tratto da un videogioco (di solito i film di Uwe Boll, uno più brutto dell'altro) oppure giocare a Street Fighter IV che vedere una lite tra i Tronisti di Uomini e Donne. Nei videogiochi cerco l'intrattenimento, tutto quello che è divertente e mai frustante allo stesso tempo... quello si è che trascorrere il tempo da soli o in compagnia, altro che ascoltare le battute che fanno cagare (e che non fanno ridere) dei comici di Zelig. Con queste perle di saggezza, ti auguro un buon lavoro a te e al nuovo arrivato, Marco Accordi Rickards, che seguivo ai tempi di Game Pro. Ciao Marco, conosciuto come Metalmark, ti do il bentornato nel fantastico mondo dei videogiochi, e ti auguro un buon proseguimento di lavoro a te e al tuo staff. Che altro posso aggiungere? Game Republic e X360 sono scritte come fossero capolavori della letteratura... Metalmark e Mossgarden sono i migliori redattori in questo campo e... Che Dio vi benedica, e che benedica anche i videogiochi!
Con affetto.
Andrea Duse

R **MOSSGARDEN:** Carissimo Mr. Duse, arrossendo profondamente a seguito dei complimenti che hai elargito al sottoscritto (giusto in proposito, credo sia arrossito anche il Metalmark nazionale) ti confido che, senza il costante supporto dei miei beneamati videogame, mi sarei probabilmente attaccato da tempo ad un bel sigaro cubano, kalashnikov in braccio, pronto a giocare all'Harvey Oswald con tutta l'immonda progenie di starlettine e presunti tali che affollano i palinsesti della tv. Onde non allarmare ulteriormente i lettori meno riottosi, passo tuttavia a commenti più confortanti, sillabandoti subito un bellissimo "auguroni" per il compiuto Biennio Boxiano: come diceva il prof. Scielzo*, ogni generazione di sistemi ha di fatti il suo Amiga 500 e non v'è dubbio che, oggi come oggi, quest'onore spetti proprio alla macchina targata Microsoft. Prima che nintendari e sonari s'affrettino a inviarmi minacce di morte, preciso che detta considerazione non sottintende

gr.hotel@playmediacompany.it
Via di Santa Cornelia 5/A
00060 Formello Rm
Tel. 06 33221250 //FAX 06 33221235



UP Faith teneva molto a questa foto. Ecco perché è salita e scesa da quelle fottute scale per 10 volte.



Messaggi e deliri del GR Team
Userò questa colonna per continuare la mia guerra personale con Shin: a morte i personaggi carini e coccolosi!!! Giocavi tu ad Animal Crossing!
Monica "Angie" Gasbarri

Vero. Ma io capisco i libri e tu no.
Guglielmo "Shin" De Gregori

C'ho il buio cosmico in testa.
Simone "Noxs" Nocentini

Lo sospettavamo da tempo.
La Redazione

Il numero doppio estivo è stupendo perché posso tornare nella mia Sicilia e stare al mare tutto il giorno a fare il bagno e abbronzarmi!
Eliana "Faith" Bentivegna

necessariamente l'assoluta superiorità della console in questione rispetto alle altre: si tratta soltanto di riconoscere il ruolo acquisito da un sistema che rappresenta da tempo la piattaforma di sviluppo standard per quasi tutte le software house presenti sul mercato. Quanto alle opere che hai citato, non posso infine che trovarmi d'accordo con le analisi che ci hai fornito, eccezion fatta per Alone in The Dark. Per carità, il gioco è stato, è e resterà un vero disastro del coding, ma il suo concept presentava anche diverse intuizioni interessanti, come la particolare intelaiatura narrativa a mo' di serial TV: una soluzione che è stata ripresa più o meno sfacciatamente dal grandissimo Alan Wake. Detto ciò, ti rinnovo l'appuntamento in edicola per il mese prossimo, e ti benedico con la stessa intensità che hai riservato a noi.

*** Noto filosofo, nonché assiduo consumatore di sostanze allucinogene, il Prof. R. Scielzo fu colui che per primo mostrò un Commodore 64 in azione all'allora imberbe Mossgarden. Stravolgendo la sua gaia infanzia.**

HOUSE OF THE DEAD

D Era un dottore geniale, qualsiasi caso gli sottoponessero lo risolveva senza fatica... era talmente bravo che avevano trasformato la sua vita in un telefilm di successo trasmesso in tutto il mondo... Aveva un solo problema: era zoppo. Il dolore gli divorava la gamba rendendolo infelice e quindi uno stronzo siderale, odiato da tutti quelli che non avevano la fortuna di osservarlo attraverso un tubo catodico. Un giorno, però, gli spiriti del Natale (disoccupati per via della crisi), incuriositi, gli si avvicinarono e gli chiesero: "Ma se provi così tanto dolore, perché non provi a cambiare tipo di scarpe? Magari sono quelle". Il dottore, illuminato da tale rivelazione, passò ai sandali, e il dolore come d'incanto svanì. Così, oltre che bello e bravo, il dottore divenne pure simpatico. E inarrestabile. Dava lezioni di skate a Tony Hawk, le donne gli si concedevano subito (non doveva neppure portarle a cena in misteriosi ristoranti specializzati in cucina mesopotamica o al cinema a vedere L'ultimo bacio 34) e i vicini lo omaggiavano con intere piante di salvia e rosmarino in segno di rispetto e sottomissione. In parole povere, era felice. Solo una cosa non andava per il verso giusto: il suo serial, da quando era così felice, continuava a perdere spettatori. Così, una notte, i produttori del suo telefilm si intrufolarono in camera sua armati di mazze chiodate e, per aiutarlo, gli spezzarono entrambe le gambe. "Lo facciamo per il tuo bene", gli dissero, mentre il dottore, tra le lacrime e il sangue, rimpiangeva di non aver fatto il porno attore. Da quel momento, il dottore tornò zoppo e dolorante, quindi infelice, quindi stronzo totale... ma, questo è ciò che conta, il suo telefilm recuperò tutti gli spettatori e, a parte il buon dottore, vissero tutti felici e contenti...
La morale di questo delirio? So solo che fa troppo caldo...
Il simpatico Andrea

R **MOSSGARDEN:** "I bambini in Jugoslavia con le braccia senza le braccia!" Indignato, con quel suo tipico accento da provincia di Catanzaro, Don Persico ci guardò tutti negli occhi alludendo probabilmente ai nostri zaini Invicta o alle Timberland che sfoggiavamo tracotanti, come se l'unica cosa che contasse al mondo fosse omologarsi al culto del Paninaro. Vorrei poter dire che il tizio fosse il più illuminato tra i professori di Religione che avessi mai avuto. Ma, ahimè, non la prese tanto bene quando risposi: "La micidiale Ala Destra del Maccabi Haifa stagione 76-77" alla domanda "Che cos'è la Torah?" Le cose precipitarono del tutto quando il chiattone all'ultimo banco, interrogato circa l'autore letterario che più di ogni altro avesse colto il vero significato della sessualità, tirò in ballo Aldo Busi e il Manuale del Perfetto Gentiluomo. Eh già, Don Persico non aveva il senso dell'umorismo. Né conosceva il significato del termine autoironia. Eppure a volte mi manca: dove lo trovi dopo tutto un sacerdote che ti fa fare il compito di Religione scritto per valutare la tua vocazione? Come dici? La morale di tutto ciò? Semplice, mai mettersi a scherzare con un uomo di fede. Vale anche per i videogame.

COUNTERSTRIKE

D Ciao Metalmark, spero tu riesca a leggere questa missiva. Mi chiamo Lorenzo Vicari, sono stato assiduo lettore di Game Pro e spesso ti ho


UP Se il Grande Fratello fosse Reggie, viva la dittatura.





Gabriella "Mogu" Orefice
(www.mogucosplay.com)

anche mandato email nella posta. Anche se ormai è passato un po' di tempo, ho voluto scriverti per ringraziarti per quello che hai fatto con quella rivista dimostrando che una rivista seria di videogiochi in Italia era possibile. Purtroppo, come dici in un'intervista su You Tube, probabilmente l'Italia non è ancora pronta, ma penso comunque che questi segnali e quelli che stai mandando dalla tua nuova postazione in Game Republic servano molto a dare coscienza a chi gioca e a chi non conosce il videogioco. Spero di avere occasione di ridiscutere con te, magari la prossima volta dalle colonne di Game Republic.
Lorenzo Vicari

R **METALMARK:** Bentornato Vic, ma certo che mi ricordo di te. Eccome. Vedi bene che GR Hotel è qui, tutto per voi lettori, un luogo di confronto ironico ma profondo, perfetto per chiacchierare, discutere e a volte anche litigare un po' circa questo pazzo mondo dei giochini elettronici. L'Italia ha certamente dei problemi, di cultura come di mercato (parlo di quello editoriale), ma credo che, in un modo o nell'altro, il modo di fare giornalismo, informazione e critica, meglio ancora se piacevolmente, si potrà trovare sempre. Ad ogni modo, amico, sei il benvenuto. In Game Republic, hai trovato la tua Patria.



RUNNING WILD (DEATH OR GLORY)

D **Carissima redazione, recentemente mi sono fatto un giro su Yahoo Answers e, con mia grande sorpresa, nella sezione Videogiochi ho trovato una moltitudine di domande riguardanti la pirateria. Chi voleva un sito per scaricare i giochi, chi chiedeva come si masterizzano i giochi per il Wii... insomma, ce n'è davvero per tutti i gusti. La domanda, a questo punto, sorge spontanea: "Perché gli amministratori del sito non fanno piazza pulita?" Io, da solo, ho iniziato a segnalare tutte le domande riguardanti il mondo della pirateria, ma (da solo, per l'appunto) non credo di poter fare molto. Secondo voi è normale che un colosso come Yahoo protegga in qualche modo il mondo dell'illegalità?**
Nome Smarrito

R **MOSSGARDEN:** Dura è la vita di chi amministrar giustizia vuole. Hai visto, ad esempio, che fine ha fatto Frank Castle, dopo anni ed anni di lotta metropolitana? Ti dirò di più. Ho un amico, Zazà, che quasi ogni giorno si prodiga ad informare vigili urbani e polizia municipale delle innumerevoli infrazioni che vengono perpetrate sotto i loro occhi. Quando gli va bene, il decorato di turno lo invita a pensare alla salute: più spesso, il tutto si risolve invece con una grassa pernacchia. Alla luce di tutto ciò, verrebbe quasi da cedere ad una sorta di arrendevolezza qualunquista e sfuggire così ad una donchisciottesca condanna. Anche perché, al di là della comune credenza che equipara la rete ad una sorta porto franco in cui esaltare ogni forma di ostilità contro il Sistema, non è ancora chiaro se sia possibile perseguire legalmente un utente che elargisce semplici consigli, beneficiando peraltro dell'anonimato garantito dal nickname... Tuttavia, credo sia comunque importante incentivare condotte analoghe a quella seguita dal nostro anonimo lettore, fosse anche soltanto per ricordare ai più che violare la legge non sia necessariamente una cosa di cui andar fieri.

METAL MELTDOWN

D **È bastato allentare la presa un attimo e perdermi un paio di numeri di GR per piombare nuovamente nel terrore! L'editoriale by Metalmark?!? Ancora lui!!! Era sparito da GR tempo fa... aveva girovagato su tutti i magazine dell'universo cercando di far comprare la Wii alle massaie, di far giocare col DS i lettori di Contadino Moderno; ha perfino fatto allegare il Wii-mote a una rivista hard!!! Diffidate di quest' individuo! È un Nintendiano estremo... non uno di quei casual gamer da Wii... è proprio uno di quelli che**

gr.hotel@playmediacompany.it
Via di Santa Cornelia 5/A
00060 Formello Rm
Tel. 06 33221250 //FAX 06 33221235



dorme col cuscino a forma di funghetto di Mario! Eh, il prode Jabba lo sapeva... da buon Sega-iolo ci aveva avvisato riguardo ai loschi piani di conquista di Metalmark! Ci aveva detto che lo aveva sorpreso in un angolino a giocare col Game Boy a Donkey Kong!!! Ma ormai è troppo tardi! Come era già accaduto a Console Mania, finita dalle mani di Stefano Gallarini a quelle di Marco Auletta (notate che i Nintendiani peggiori si chiamano tutti Marco), anche GR ormai è caduta!!! Aspettiamoci di vedere Marcus Fenix splatterato sotto le mazzate di Bowser e il kart di Mario superarci in Split/Second...
Saluti.
d3atH RAIDEN
PS
Messaggio in codice per gli alleati: su parco giochi 2x porcospino rivive picodrive rulez!

R **METALMARK:** Dannazione, sapevo che qualcuno mi avrebbe scoperto, ma speravo non così presto. E allora tanto vale confessare... Con i soldi delle massaie alle quali ho fatto comprare il Wii, ho comprato inserzioni pubblicitarie su Contadino Moderno per portare i miei amati DS sui campi e colonizzarli al Potere della Grande N. L'operazione Wii-mote su Lesbo Mese è stato invece un diversivo, per distrarre le autorità mentre mi impossessavo a tradimento di GR. Jabba, ad esempio, l'ho dovuto stordire soffocandolo col cuscino Fungo 1-Up: fortuna che i Sega-ioli non ci vedono troppo bene (per ovvie ragioni), altrimenti se ne sarebbe accorto di sicuro. E ora, direte? Ora comincia il bello: il sottoscritto, insieme a Marco Miyamoto, Marco Fils-Aime e Marco Iwata, sta infatti lavorando al piano segreto che renderà Nintendo la console unica del pianeta Terra. Basta con la bella grafica, basta con l'HD, ma soprattutto basta con i videogiochi vecchio stampo! Vuoi mettere? Ricette di cucina, un po' di sudoku e tanto fitness. Che volete di più? Just dance, gente... just dance!

Tutto Esaurito
GR intervista una persona qualunque

GR intervista una persona qualunque

Adelina, 53 anni, barista

Ha mai giocato a un videogioco?
Più o meno.

Quale genere videoludico preferisce?
I videogiochi che servono per giocare.

Può farci un esempio?
Non sono un'accanita giocatrice, ma preferisco il gioco normale. Se ho voglia di giocare, gioco... se no, no.

Qual è il suo videogioco preferito?
Tutti [intanto dei vecchi al tavolo annuiscono, NdR].



DOWN Direttamente dal party di APB all'E3. Il nome del posto? "Bordello Bar". Ecco perché il gioco ha preso la sufficienza.

CHECK OUT

++ La chiamano Sindrome di Lester Bangs e posso affermare senza timore di essere smentito che, almeno un hardcore gamer su tre, ne presenta i sintomi. Per comprendere appieno gli estremi di questa patologia, occorrerebbe magari sapere qualcosa in più circa l'individuo da cui prende il nome, ma per motivi di spazio ci limiteremo soltanto a dire che questi era un critico musicale dei Seventies, passato alla storia per aver demolito con odiosa puntualità ogni LP universalmente riconosciuto come capolavoro del genere. Sotto la sua mannaia passarono dischi cult come Phisical Graffiti degli 'Zeppelin, il quarto dei Black Sabbath, l'intera produzione degli Emerson, Lake and Palmer. E ancora Yes, Pink Floyd, Genesis e Gentle Giant: tutti mandati al massacro, in virtù della celebrazione di band minori, "roba per pochi eletti", la quale veniva spesso argomentata con saccenza davvero irritante. L'utente affetto da questa sindrome adotta più o meno lo stesso atteggiamento nei confronti dei videogame più blasonati e non ci mette molto ad affermare che Red Dead Redemption o Mass Effect 2 siano assurti al loro rango di Masterpiece soltanto grazie al potere delle rispettive campagne pubblicitarie. Qualora doveste imbattervi in siffatta progenie, evitate di allestire una qualsivoglia discussione in merito: perdereste ovviamente in partenza. Al massimo limitatevi a dire che non c'è bisogno di ricorrere a dette pose per dimostrare di essere degli esperti in materia. Anzi. ++

Mossgarden

Game Republic
THE VIDEOGAMES MAGAZINE

NON COLLEZIONARE BUCHI IN COLLEZIONE!



Ordina gli arretrati comodamente a casa tua su
www.playmediacompany.it

Per ulteriori informazioni o richiedere gli arretrati con carta di credito potete telefonare al numero 06/33221250 o mandare un'e-mail a:

arretrati@playmediacompany.it

Per richiedere gli arretrati compilate il coupon sottostante specificando il numero che desiderate ricevere e le copie richieste. Inviatelo, insieme alla fotocopia del versamento effettuato sul **c/c Postale N. 99353005 intestato a: Servizio Arretrati Play MEDIA COMPANY**, al seguente indirizzo: **Play Media Company - Servizio Arretrati - Via di Santa Cornelia 5/A - 00060 Formello (RM)**. Per calcolare il versamento raddoppiate il prezzo di copertina.

VI PREGHIAMO DI SCRIVERE I VOSTRI DATI IN MODO CHIARO, POSSIBILMENTE IN STAMPATELLO.

Nome .... Cognome ....

Indirizzo .... N...........

Località .... Cap .... Prov.............

E-mail .... Telefono...............................



Scelgo di pagare con

☐ **versamento su CCP**

☐ **Visa** ☐ **Mastercard** ☐ **Carta Sì** ☐ **American Express**

N. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(per favore riportare il numero della Carta indicandone le cifre)

SCAD. ☐☐ ☐☐ **CONTRO CODICE** ☐☐☐
(le 3 cifre sul retro della carta)

Firma del titolare ______________________

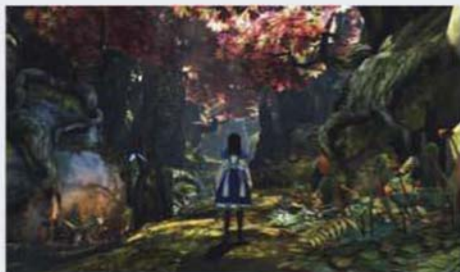
Play Media Company garantisce massima riservatezza dei dati forniti. Le informazioni custodite nel nostro archivio elettronico verranno utilizzate al solo scopo di adempiere al contratto da lei sottoscritto. Non è prevista comunicazione o diffusione a terzi. In conformità alla legge 196/2003 sulla tutela dei dati personali.

☐ Arretrati

Game Republic N.	Numero di Copie	Prezzo

Totale ______________________

prossimo numero









IN EDICOLA IL 5 OTTOBRE

ALICE: MADNESS RETURNS

LA FOLLIA RITORNA NELL'ATTESISSIMO SEQUEL DEL GENIALE GIOCO DI AMERICAN MCGEE. SCOPRITE OGNI DETTAGLIO SU QUESTA INCREDIBILE AVVENTURA NEL GIGANTESCO SPECIALE ESCLUSIVO DI GAME REPUBLIC. MA NON SOLO! DOPO LA PAUSA ESTIVA, IN GR 120 TROVERETE MOLTE NOVITÀ E TUTTE LE ANTEPRIME DEI GIOCHI PIÙ ATTESI DEL 2011!



×KI NECT, KI NO

Kinect sì o Kinect no? In fondo, è un po' quello che si chiedono tutti dopo la presentazione di Microsoft all'E3 2010, che tra ispirazioni stile Indiana Jones e movimenti new wave, ha rivelato al pubblico mondiale dei videogiocatori il famigerato Kinect. Quello che ci si chiede davvero, in effetti, è che senso abbia il Kinect. Lasciando stare la questione del nome (rimpiangiamo tutti il bello, limpido, evocativo e suggestivo Natal), il nuovo device (o non-device) di Microsoft sembra infatti andare esattamente nella direzione opposta del Wii di Nintendo e dell'emulativo Move di Sony: mentre queste ultime puntano al pubblico di massa, sfoggiando titoli di grande impatto (mnemonico o visivo), Microsoft punta a restringere il suo target. Non vi sembra? Basta farsi qualche calcolo: niente pad, salti e corse a non finire, salotti di dimensioni stratosferiche. Come la prenderà il classico videogiocatore, con le dita super allenate da anni di duro divertimento? Come le mamme e i papà di cinquant'anni e le nonne che abbiamo visto sganasciarsi dalle risate col Wii? E come tutti i single o coppie di trent'anni che oggi devono accontentarsi di un monolocale per tirare avanti? Insomma, a chi si rivolge il Kinect? Ai ventenni figli di papà che sono fuori corso all'università da anni?
Ma parliamo, piuttosto, del funzionamento del Kinect. Salti a parte (che se ci piacessero tanto, ammettiamolo, saremmo già atleti professionisti...), ecco la questione cruciale: la mancanza del controller. La rivoluzione del Wii è stata quella di introdurre un pad, il Wiimote, che simula movimenti reali all'interno di un gioco virtuale, evitando di comprasi il device Racchetta, quello Mazza da golf o, come nel caso del nuovo Zelda, Spada e Scudo. Movimenti naturali e funzionamento intuitivo per essere un campione in quello che di solito non si è in grado o non si può perseguire. Kinect, invece, annulla l'effetto simulativo, spingendo la gente a compiere gesti innaturali come quello di far finta di stringere qualcosa in mano come fossimo dei mimi. Una tecnologia che, se siamo certi funzionerà alla grande con quei giochi che emulano un reale che già di per sé richiede il movimento (leggi lo yoga o la danza), sicuramente non getterà radici con quei titoli che invece sono imprescindibili dal pad (leggi racing, fps, action adventure, platform e tanti, troppi altri). Insomma, è un po' come se oggi un bambino chiedesse al papà di comprargli la spada di Star Wars e quello gli rispondesse: "A che ti serve? Gioca con la spada invisibile del Kinect!"

ELIANA "FAITH" BENTIVEGNA

Eliana Bentivegna

TUTTI POSSONO COMBATTERE. MA TU SEI IN GRADO DI PRENDERE IL COMANDO?

MAG

IL GIOCO È SOLO L'INIZIO

Questo non è un semplice sparatutto. Questa è una guerra in dimensioni reali, che arriva fino a 256 giocatori a partita. Questo è un campo di battaglia duro e imprevedibile, come la vita vera. Per comandare un plotone o un intero esercito dovrai guadagnarti onore e rispetto. Sei pronto? Inizia il tuo viaggio verso il comando, adesso.



PS3
PlayStation 3

PlayStation Network

16
www.pegi.info

SONY
make.believe